

PROGRAMY NA POSÍLENÍ DRUŽINOVÉHO SYSTÉMU

Mája

Univerzální člověče nezlob se

- Hra do klubovny/hezkého počasí, inteligenční
- Závodí několik družin, spolupráce je nezbytná pro co nejrychlejší postup.

Pravidla:

Základní pravidla jsou stejná jako u člověče nezlob se – nezačne se hrát dokud nepadne šestka. Úkolem je co nejrychleji dostat do domečku všechny figurky. Smí se vyhazovat.

Políčka jsou trojí barvy. Neutrální, zelená a červená. Neutrální nemají speciální funkci. Zelené políčko můžeme přeskočit, na červené **musíme** vstoupit. Při příchodu na barevné políčko pošle družina jednoho člena na stanoviště, jehož číslo je uvedeno v políčku. Na stanovišti dostane úkol (např. uvázat dračí smyčku). Pokud si dotyčný neví s úkolem rady, může se vrátit ke zbytku družiny (volným hráčům), která mezitím samozřejmě pokračuje ve hře, a vezme si na pomoc dalšího člena družiny. Oba společně úkol dokončí. Poté se vrátí zpět k volným hráčům. Jestliže nezbyvají volní hráči, kteří by házeli kostkou nebo pomáhali, družina stojí. Na jednom stanovišti mohou být zástupci několika družin.

Čas: 30 – 1h30

Počet účastníků: alespoň dvě družiny po čtyřech dětech

Počet organizátorů: podle počtu stanovišť, tj. podle počtu dětí v jedné družině. (Pokud jsou děti čtyři, tak mohou plnit maximálně každý jedno stanoviště.)

Materiál: speciálně upravený hrací plán, kostka, figurky, materiál na jednotlivá stanoviště

Možné problémy:

Je tahle hra o spolupráci? Ano, pokud obtížnost bude adekvátně upravena. Záměrem je, aby byl účastník nucen požádat o pomoc další. Takže pokud budou úkoly složitější, tím lépe.

Druhý člen úkol vyřeší místo prvního: Toto opravdu není cílem hry, v ideálním případě by měl druhý člen toho prvního poučit. Jestliže se jedná např. o uvázání dračí smyčky, musí jej uvázat oba dva. Pokud mluvíme třeba o šifře, měli by ji členové vyluštit dohromady.

Duran

Do výšky hlavy se natáhne provaz a družiny ho musí přelézt s pomocí pouze okolních věcí (tady narážím na to, že je nutné hrát tuto hru v lese) přičemž se nikdo nesmí dotknout lana, kdo se dotkne, jde zpátky.

-Čas: dokud se všechny družiny nedostanou na druhou stranu lana

-více než 2

-minimálně jeden

-lano, stromy, les

-dávejte pozor na terén na kterém se hra hraje

Haky

Program pro začlenění slabších členů + pro posílení družinového systému:

Název:záleží zcela v jakém duchu bude program probíhat (viz dále)

Typ:hra

Pravidla:Družiny budou chodit po stanovištích, kde na každém stanovišti bude zaměřené na něco jiného to záleží na organizátorovi např.: fyzická zdatnost, výtvarný či hudební um a na inteligenci a postřeh atd. doopravdy se mi to nechce dopodrobna vypisovat co se bude, kde konkrétně dít...

Proč si myslím že tahle hra je pro to vhodná: Protože každý člen družiny si uvědomí, že každý v něčem vyniká a uvědomí si to (snad) zbytek družiny a začnou ho tím brát a tím se zároveň zpevní kolektiv družiny, protože si uvědomí že společně toho dokážou víc než osamocení.

Problémy:Největší problém by mohl být kdyby se objevil borec, který by byl ve všem nej a nepustil k tomu ostatní. Čímž by akorát shodil ostatním sebevědomí tím že on je nejlepší a ostatní jsou jen přítěž a ten slabší člen tím jak v tom kolektivu není začlenění se pravděpodobně neozve i když by to zvládnul lépe.

Čas:tak 15 min na jedno staviště plus tak 5 min na přechody

Fanda

Softball

Sport

Myslím si, že téma naplní svůj cíl, protože záleží na všech členech týmu a nestačí mít jednoho borce který všechno uběhá.

Hřiště: se skládá ze 4(domácí, 1, 2, 3) met které jsou umístěné do čtverce o hraně přibližně 20 kroků. Za domácí metu je dobré umístit zábranu, aby míčky nemusel kečr hledat někde po poli. Je důležité umístit za domácí metu zábranu aby míčky nelítaly pryč a vyznačit bezpečný prostor na odhoz pátky

Úkolem hráčů v poli je vyautovat 3 protihráče, je několik možností jak hráče vyautovat

Hráči v poli ale nesmějí překážet pálkařům v běhu.

Jeden Hráč v poli je určen jako nadhazovač, který musí hodit míček tak aby letěl nad metou mezi kolena a ramena pálkaře, nadhazovač se snaží pálkaři úder co nejvíce znesnadnit.

Druhý hráč je kečr, který je v podřepu za pálkařem a snaží se chytit míčky, které pálkař mine

- 1) Když hráč neodpálí 3 dobré nadhozy tak běží na první metu, pokud se tam míček dostane dřív než hráč tak je hráč out
- 2) Chycení odpáleného míče v letu, při tomto autu se musí protihráči vrátit na metu, ze které vybíhaly
- 3) Když míč dostane hráč na metě na kterou pálkař běží a hodí ho hráči na metě ze které pálkař vybíhal, dřív než se tam stačí vrátit
- 4) Když jsou všechny mety obsazené a hráč se už nemá kam vrátit
- 5) Když se pálkaře dotkne hráč s míčkem v ruce
- 6) Odhození pátky mimo odhazovací prostor

Hráči na pálce získají body za každého, kdo oběhne všechny 4 mety před tím, než hráči v poli vyautují 3 pálkaře. Pak si pozice vymění. Pálkař může proběhnout kolik chce met, ale nesmí předběhnout jiného pálkaře nebo být s jiným pálkařem na jedné metě.

Může se určit do kolika bodů se bude hrát nebo kolik směn se provede

Hra může trvat od 1 hodiny klidně do 2,5 hodiny(záleží na rychlosti autů, rychlosti běžců, etc...)

Je potřeba minimálně jeden rozhodčí, ale lepší jsou 3 protože pak můžou kontrolovat přesněji kdo byl na metě dřív

Minimální počet je 8 hráčů, optimálních je 14, ale není problém hrát ve více

Je potřeba:

- 1) Softbalový nebo tenisový míček
- 2) Jakákoliv páčka (jde vyřezat např. ze dřeva)
- 3) Něco na mety (stačí pár kartónů)
- 4) Alespoň jednu softbalovou rukavici pro kečra (čím více tím lépe)
- 5) Helmu s ochranou obličeje (stačí stará hokejová) pro kečraá
- 6) Provázek na vyznačení odraziště pro páčku

Problémy:

- 1) Nebezpečnost postu kečra – nechat ho dělat někoho staršího
- 2) Pohyblivost met – okraje jdou zatížit kameny
- 3) Ohlídat si aby nebylo ve směru letu míčků nic co by mohli rozbít
- 4) Pečlivě dbát na bezpečné odhození páčky

Jenda

Družinový systém – Kosatka a žraloci (pro vlčata)

- Hra
- Je zapotřebí, aby všichni členové družiny spolupracovali. Pokud nebudou, budou rozsápáni kosatkami ☺.
- Tuto hru možná znáte pod názvem vlčí smečka nebo možná se trochu podobá buldokům, ale nazval jsem ji jinak, aby hráče už od začátku zaujala. Na začátek se hodí zajímavá legenda. Jednoduše začnete vyprávět o tom jak kosatky loví žraloky a jak se mohou žraloci spojit proti kosatkám a jak tak vyprávíte, tak oni ztichnou a poslouchají. V tom můžete přejít do části vysvětlování pravidel. Než jim dojde, že vysvětlujete pravidla, a že mohou dělat rambajz tak už to máte za sebou. A nyní abych i já vysvětlil pravidla hry. Všichni účastníky rozdělíme do družinek a přidělíme jim roli žraloka záměrně jsem jim přiřadil roli silného predátora aby měli radost. Jejich úkolem je držet se ve své skupince za ruce a snažit se chytit kosatku dotykem obou konců řetězu, který utvořili tím, že se drží. Ovšem i taková kosatka se umí bránit, ale pouze jednomu žraloku, a proto osamocené vlče může zvednout a tím ho „zabije“. mrtví žralok jde na předem určené mrtvolíště. V roli kosatky se nachází vedoucí, který samozřejmě nemusí čekat na osamocené vlče, ale může i nepřipravený konec řetězu utrhnout a zvednout jedince, který nepozorně stojí na kraji řetězu.
- Počet hráčů a vedoucích není omezen, ale hodí se aby jeden byl na mrtvolišti a po čase vyvolával regeneraci mrtvých žraloků. Když dáte do hry málo vedoucích tak je uženete ale uženete je i tak. Takže já doporučuji na 20 hráčů tak tři kosatky.
- Doba této hry je neomezená. Můžete ji stihnout za pět minut nebo ji hrát víckrát a hrát déle. Záleží pouze na výdrži vašich vedoucích
- Je zapotřebí dbát na bezpečí a zvedat je s rozumem a jistotou. Stejně tak s pokládáním na zem.

Velbloud

Název programu: **vlajková hra**

Typ programu: pohybová hra

Naplnění cíle: Hra s vlajkami posiluje zábavnou formou spolupráci uvnitř družiny, přitom se družiny zároveň poznávají mezi sebou

Příprava: cca 10 min

Trvání: 30 a více minut

Počet účastníků: 6 a více (2 skupiny)

Počet organizátorů: alespoň 2

Potřebný materiál: vlajka nebo prapor, příp. mapa, pro každého 2 papírové koule

Pravidla hry:

Do vhodného terénu umístíme vlajku. Toto místo je oběma skupinám známo. Hrajeme – li v neznámém terénu, měli by skupinky dostat mapy. Co skupinka, to družina. Je- li družin více může být ve skupině více družin. Je – li družin lichý počet, pak přebývajících družina případně útočím. U vlajky je skupina obránců. Útočící skupina se snaží získat vlajku, brání jim v tom skupina obránců. Bojuje se papírovými koulemi. Kdo je koulí zasažen, je mrtev a odchází z boje. Skupiny se snaží takticky vyhrát nad soupeřem. Koule se mohou zvedat a předávat. Hra končí, pokud se kdokoliv z útočících dotkne vlajky nebo pokud nezůstane ani jeden z útočících naživu. V 1. případě vyhrávají útočníci, ve 2. obránci. Lze také určit časový limit hry. U každé skupinky by měl být z bezpečnostních důvodů alespoň 1 vedoucí.

Rizika:

Pozor na nebezpečný terén (skály, útesy, chatrné lávky, atd.), poučení o bezpečnosti (vzteklá zvířata, injekční stříkačky, atd.), doprovod vedoucích je nutný.

Hamík

Ponorky

Běhací hra

Je to hra kde se musí dohodnout na taktice a ta je klíčová k upevnění vztahů

Pravidla: " Kapitán " řídí ostatní a ti mají zavázané oči drží se za ramena a plácají se do nich tím se pohybují a mají za úkol sestřelit ostatní ponorky

- Čas je libovolný než je to přestane bavit
- V podstatě neomezeně hráčů
- Jeden vedoucí
- Materiál Šátek

Hroch

Běhačka na ven - hra

Mezi družinami vznikne trochu rivalry, zároveň ale musí členové spolupracovat aby k něčemu došli – ubránit se, štafety, prostě vyhrát. Fakt to musím vokecávat?

Hra do menšího města nebo okolí klubovny. Herní plocha – co největší – se rozdělí na několik částí

podle počtu družin a zakreslí do mapy. Po každé části se potom umístí několik "kapes" – dobře poslouží plastové složky na papíry – a do každé kapsy asi 10 papírků. Umístění kapes

taky přijdou do mapy a každá družina dostane jednu kopii. Nakonec se na každém území určí základna kde se místní družina oživuje. Může tam být i někdo z vedoucích.

Družiny mají za úkol chránit kapsy na svém území a zároveň ukořistit co nejvíce papírků z cizích kapes, je jedno kterých. Mohou se rozdělovat dle libosti, ale najednou unese každý člen jenom jeden papírek a ty si členové mezi sebou mohou předávat. Ukořistěné papírky jsou dopraveny do základny. Na svých územích sou družiny nesmrtelné, ale na cizích je mohou "místní" zabít dotykem. Mrtvola roztrhá papírek, vrací do základny a pokračuje ve hře. Vyhrává družina s nejvíce papírky.

Členy družin můžete nejenom kvůli vyvážení různě limitovat např. Svázat za ruku nejslabšího a .. nejakčnějšího člena ať mrňous něco pochyťí atd., fantazii se meze nekladou. Taky to de naroubovat na jakoukoliv etapovku tak toho využijte.

Čas: 1-2 hodiny

P. účastníků: 2 a více družin >> 8+

P. organizátorů: podle počtu družin

P. materiál: papírky, kapsy, mapy (jasně že vytisklé)

Hráči můžou šmelit – dejte papírky každé družiny jiné barvy jestli jim nevěříte. Taky je může něco přejít, můžou je někdo unést... no jéje, tady se může zvrtnout tolik věcí :P

Blůmen

Vlajková hra

posílení družinového systému

Počet hráčů: 10 - ∞

Co potřebujeme: vlajky různých barev, barevný krepák, tužku a papír

Příprava: nenáročná (cca 30-60 minut)

Všichni určitě známe tuto hru. Podle mého se při ní dobře utuží kolektiv, ať už v rámci družiny nebo oddílu. Znáám to z vlastní zkušenosti.

Na začátku se družiny z jednoho místa v lese rozejdou do světových stran s pokynem, že mají po stech až sto padesáti krocích vybudovat svou základnu, kterou je kruh o průměru asi tři metry, označený (ne obehnaný nepřekonatelným valem) větvemi, šiškami či čarou v zemi, uprostřed kterého je zabodnutá vlajka v barvě družstva a sedí tam vedoucí, který je s družstvem. Každému dá na rameno pásek krepáku (opět v barvě týmu) a v dohodnutý čas odstartuje hru, stejně jako ostatní vedoucí u ostatních družstev.

Cílem družiny je získat z nepřátelských základen jejich vlajky a nepřijít o tu svou, přitom ovšem musí být stále živí - musí mít svou pásku na rukávu. Kdykoli mu ji protihráč strhne, musí se vrátit zpět na svou základnu, kde se dvě minuty léčí a pak dostane zas novou. Ten, kdo ukořistil pásku, ji taky může příležitostně odevzdat na své základně - jsou za to body.

Do vlastního kruhu nesmí hráči vstupovat, pokud právě nenesou vlajku, pásek, nebo se nejdou léčit. Za žádných okolností se uvnitř nebojuje!

Hraje se dohodnutý čas (obvykle hodinu).

Bodování	(vedoucí	na	základně	průběžně	zapisuje):
Vlajka	přinesená	na	základnu:	10	bodů
Vlajka	na	základně	na	konci hry:	40 bodů
Vlastní	vlajka	na	základně	na konci hry:	50 bodů

Cizí	stržený	pásek:	2	body
------	---------	--------	---	------

Když je stržena páska hráči, který právě nese vlajku, tak ji musí odevzdat svému přemožiteli. tj. tomu, kdo mu sebral pásku. 'Zraněný' se musí vrátit na svou základnu a léčit se stejně jako kterýkoli jiný hráč, kterému je páska stržena. Ten, kdo mu vlajku ukradl ji nese zas na svou základnu (ať je to vlajka jeho týmu nebo ne).

Kočí

Program na posílení družinového systému

1.)seber vlajku

2.) Hra/sport

3.)Družinky mezi sebou budou soupeřit, a uvnitř družinek spolu budou muset členové spolupracovat

4.)Pravidla: -Bodové ohodnocení: získání života cizího týmu 1 bod

-Vlajka 10 Bodů

-Při ztrátě fáborku musí hráč odevzdat Papírek s životem, a pokud nese vlajku tak i tu, zabítý hráč se musí vrátit do základny kde si naváže nový fáborek a vezme si nový život

-Člověk smí nést pouze jednu vlajku

-Uprostřed Herního pole bude několik Organizátorů, Bude zde pití a lékárnička pro případ zranění

Potřebný čas: schůzka

Počet účastníků: 16-24

Počet organizátorů: 5

Potřebný materiál: Různobarevný krepový papír

Vlajky podle počtu Týmů/Družin

Nastříhané papírky s životy (Barvy podle počtu týmů)

5.)Špatné počasí, mohlo by dojít k úrazům

Kattka

Malování trochu jinak

- výtvarná aktivita na ven

- Program posílí komunikaci v družině a podpoří strategické schopnosti.

- Jsou alespoň dva týmy proti sobě. Každý tým dostane jeden obrázek s nějakým uměleckým dílem, třeba Mona Lisa, který musí co nejvěrněji napodobit. K dispozici mají barvy (tempery, prstové barvy) a papír velikosti alespoň A2, který je ovšem 3-5 metrů od startovní čáry. Barvy a předloha se nesmí přesunout za startovní čáru. Družiny mají asi pět minut na vymyšlení postupu. Jakmile jsou všichni připraveni, řekne pořadatel třeba: palce u nohou a všichni mohou malovat pouze palci u nohou. Co zvolí potom je na něm (dá se použít nos, ruce, dlaně, prsty, paty, ramena...). Na každou část je čas asi 2-4 minuty, ale části těla se mohou opakovat (paty, palce u nohou, paty). Vítězí ten tým, jehož dílo se nejvíce podobá originálu.

- hra trvá nejvýše 1hodinu

- jsou potřeba alespoň dvě družiny

- 2-3 organizátoři, jeden říká čím se maluje, jeden měří čas a další hlídá, aby se neporušila pravidla.

- potřeby na každou družinu jeden: papír asi A2, podle počtu družin, barevná předloha, barvy (nejlepší jsou prstové, protože jdou nejlépe smývat), měřič času

- Je důležité předem zajistit, aby bylo v dosahu kde se umýt, a pokud se používají tempery je třeba dát družinám misky s vodou a papíry na rozmíchání barev.

Pulec

Název: Soutěž ve vaření na výpravě

Typ: Praktické dovednosti

Cíl: Podpoření družinového ducha a soutěživosti. Členové si budou muset rozdělit určité role/úkoly, tím pádem na každém bude stát určitá míra zodpovědnosti. Zároveň ale budou důležité schopnosti/autorita rádce, který bude muset vše zvládnout po organizační stránce. Rozvrhnout čas, dávat úkoly, konat rozhodnutí.

Družina se bude učit spolupracovat a držet při sobě, třeba i v časové tísní.

Realizace: Soutěž může proběhnout nejlépe na vícedenní výpravě pod stany, kde se bude vařit

na ohni, nebo na vařičích. Družinám bude dáno zadání uvařit co nejlepší kulinářský počín. Bude možné

určit nějaké požadavky jak v obsahu (pokrm typický pro nějakou zemi ,předkrm, nápoj, desert, teplé hlavní jídlo, ukázková porce...), tak v podmínkách

(časový limit, rozdělení role, určitý počet sirek/paliva...). Velmi dobrá by mohla být určitá stylizace soutěže (symbolický rámec) například

do televizní soutěže, kdy by někteří vedoucí představovali například porotce, moderátora nebo hosta...

Také dobré by bylo dobře připravené/významné vyhlášení a předávání cen.

Problémy: Možné problémy by mohly být špatné podmínky (počasí, místo...). V družinové práci nezapojení nějakých "slabších členů", či

nedostatečná autorita rádce, nebo jeho přílišná neschopnost. Dále by se mohla vyskytnout příliš vyhrčená situace v rivalitě družin

(nadávky, nesportovní chování).

Béd'a

Název: Pochod marodů

Typ: Opičí dráha, závod

Hra je dobrá pro stmelení družiny, protože členové spolu musí dobře spolupracovat. Každý má nějaký jiný handicap a všichni musí táhnout za jeden provaz, aby prošli opičí dráhou co nejrychleji.

Pravidla:

Členové družiny si každý vylosují nějaký handicap, podle toho se zařídí a po odstartování může družina začít probíhat dráhu. Opičí dráha může být krátká - nebo se klidně může jednat o delší dráhu, což bude okořeněno tím, že družina bude muset ještě najít cestu. Zajímavé je označit cestu nějakou vůní (třeba přírodní voňavkou nebo nějakou silně aromatickou látkou, tou pak potřeme třeba stromy, patníky, kameny), skauti musí všechno očichat, aby věděli kudy jít.

Handicapy mohou být různé, záleží i na počtu lidí ve družince. Skauti mohou být postiženi např.ztrátou zraku (dotyčný má zavázané oči - tento handicap může být automaticky udělen rádci), němotou (nesmí mluvit), mohou být siamskými dvojčaty (dva skauti mají jeden k druhému přivázanou jednu ruku a jednu nohu) nebo mohou mít amputovanou nohu či ruku (tuto končetinu pak nesmí používat, mají ji třeba přivázanou k tělu).

U každého úkolu by měl být někdo, kdo dohlédne, zda skauti úkol plní správně.

Úkoly na opičí dráze:

- přelézání lana, které je třeba natažené půl metru nad zemí (není to nijak vysoko, ale pro siamská dvojčata to může být vážný problém)
- podlézání lana, které natažené třeba 30 cm nad zemí - nesmí se ho dotknout, kdo se ho dotkne, musí znovu
- přecházení přes úzkou lávku (stačí prkno, úplně ideální je něco na způsob kladiny)
- přeskakování „propasti“ - je zkrátka daná nějaká rozumná vzdálenost, kterou musí přeskochit (siamská dvojčata nebo slepec se mohou dobře zapotit...)
- házení na terč - skauti dostanou míčky, z určité rozumné vzdálenosti se strefují do terče; úkol je splněn, když se každému členovi povede trefit kamkoliv do terče Počet hodů na člověka není omezený (slepec to opět bude mít těžké).

Když družina doběhne, změří se jí čas od startu. Pak vybíhá další družina. Vyhrává nejrychlejší družina. V případě delší trasy je dobré něčím zabavit družiny, které zrovna nejsou na cestě (třeba nějaká sportovní aktivita).

Materiál:

Šátek pro slepce, uzlovačky na svázání marodů, v případě delší cesty něco na vyznačení cesty, několik lan, dlouhé a pevné prkno, terč a dostatek míčků, stopky.

Počet organizátorů:

Čím víc tím líp. U některých stanovišť můžeme zkrátka důvěřovat skautům, ale třeba u házení nebo přelézání by určitě měl někdo dohlížet. Dále je potřeba někdo, kdo bude stopovat čas a někdo, kdo mezitím zabaví zbytek lidí, kteří nezávodí.

Počet účastníků:

Libovolný počet vyrovnaných družin zhruba po 4 - 6 lidech. Klidně i vícečlenné družiny, handicapů lze vymyslet docela hodně.

Doba trvání:

Záleží na délce opičí dráhy, tato aktivita může zabrat tak jeden programový blok.

Dancizs

1. **název programu:** O poklad aztéckého náčelníka
2. **typ programu:** běhací, fyzicky náročná, kooperativní
3. **proč naplní cíl:** Družiny musí fungovat jako tým, aby mohly hrát a vyhrát
4. **popis realizace programu:** Děti jsou zachránci cenného pokladu před lupiči. Ti jsou představováni vedoucími. Jejich cílem je přenášet jednotlivé kusy pokladu z pradávného města do svých skrýší. Lupiči jsou nemilosrdní a zachránci je přemohou, jen když jich je víc než lupičů. Život zachránce i lupiče je symbolizován šátkem uvázaným vzadu za kalhoty. Pokud je lupičů méně, mohou se jen bránit. Družinky nejprve musí na mapě (plánku) najít, kde leží bájně město a potom odtud získat poklady, které nosí do svých skrýší, které musí bránit před nájezdy konkurenčních zachránců. Vyhrává nejbohatší družinka na konci hry.
90-120 minut
organizátoři ideálně dva na družinu (lupiči)
materiál: poklad, šátky, kostýmy pro lupiče
5. **možné problémy:** je to pohyb v terénu, výrony apod. od toho tam jsou lupiči, aby to hlídali, neshody v družině

Blesk

- ❖ Posílení družinového systému
- Název: Sousoší
- Hra
- Družina musí mezi sebou komunikovat a spolupracovat
- Popis realizace hry:
 - Je potřeba, aby v každé skupině byl stejný počet lidí. Vedoucí určuje kolik rukou a nohou (příp. hlav) se smí dotýkat země (např. 7 rukou, 10 nohou, 4 hlavy...), děti vytváří sochy dle jeho požadavků. Obtížnost hry se stupňuje. Vítězí skupinka, která vytvoří sousoší jako první.
 - čas: cca 30 – 45 min (záleží na velikosti skupin)

- počet účastníků: libovolný
- počet vedoucích: jeden vyvolávač, u každé skupinky jeden kontrolor
- materiál: žádný
- Možné problémy: Je potřeba, aby si děti sundaly brýle, (v budově) boty, či vyndaly rovnátka, aby se předešlo možným zraněním.

Gogo

Vytváření jídla

- Hra do města
- Tato hra donutí spolupracovat členy spolu a pomáhá ke stmelení družiny.
- Pravidla : Každé družině dáme jedno vajíčko a balení mouky. Mají 60 minut na to, aby pomocí těchto surovin udělali co nejchutnější pokrm. Do jídla můžou přimíchávat i další suroviny, ale žádnou z nich nesmí koupit. Mají dovoleno oslovovat lidi ve městě a poprosit je o pomoc.
- Počet účastníků: libovolný počet družin
- Počet organizátorů: min. 1
- Potřebný materiál: počet vajíček a balení mouky podle počtu zúčastněných družin

Stoupa

Vratký náklad

Potřeby: pingpongový míček ,provázek a kroužek o téměř stejném průměru jako „pinpongáč“
Provázek nastříháme třeba na 6 asi tak metrových kusů a ty přivážeme na kroužek,nemusí jich být ovšem 6 může i více podle počtu lidí v jedné družince a nemusí být jenom jeden kroužek vlastně ani nesmí.

Hra má jednoduchý princip udržet pingpongový míček na kroužku pomocí provázků a dopravit ho v co nejrychlejším čase do cíle

láček

Název: SMS

Typ: hra

Naplnění cíle: Tato hra je založená na dobré komunikaci mezi sebou a zároveň na organizaci.

Popis hry: V každé družině je jeden vůdce=organizátor (ideální je když tuto roli plní rádce), úkolem vůdce je za 5 minut sestavit text sms zprávy o délce 160 znaků, bez pomoci ostatních, nejlépe tak aby použil písmena s nejvyšším bodovým ohodnocením. Sestavuje text pomocí tabulky, kde jsou napsána písmena+číslice+znaky a u nich počet bodů (i minusový). Zbylá část družiny si zatím rozdělí kartičky s příslušnými písmeny+číslice+znaky+mezerou. Jak mají vypadat kartičky je popsáno níže. Vůdce se vrátí k družině, a když se odstartuje hra, vysílá postupně jednotlivá písmena za zapisovatelem (to je jeden z organizátorů), písmeno se zapíše a běží zpět, pak až může vyběhnout další písmeno. Vůdce si mezitím připravuje písmena následující. Po 7 minutách hry si zapisovatelé zavolají vůdce a ten musí pozměnit zbylý text sms zprávy podle nové bodové tabulky (často se vysoko ohodnocené písmena stávají minusovými). Vůdci na to mají 3 minuty a pak hra pokračuje dalších 7 minut stejně jako předtím. Potom si opět zapisovatelé zavolají vůdce a ten má 1,5 minuty na pozměnění textu podle další bodové tabulky. A hra se hraje 7 minut a tím končí. Každá družina stihne většinou zapsat jiný počet znaků, je to podle toho jak mají zdatné běžce a schopného organizátora. Vítěze určíme podle počtu zapsaných znaků + zároveň podle bodového ohodnocení znaků a podle počtu chyb, za každý chybný znak je -1 bod (za chybu se počítá např.: špatná koncovka – Je tu hezká. – Je tu hezky.). Zapisovatelé by měli po těch 7 minutách hry udělat za zapsanými znaky oddělovací čárku (z důvodu bodování), do této čárky platí 1. bodovací tabulka, za čárkou již 2. bodovací tabulka atd. Samozřejmě by sms zpráva neměla postrádat smysl.

Čas: cca 45 minut + čas na vyhodnocení (15 minut)

Počet účastníků: alespoň 2 družiny (větší zábava je to ve více)

Počet organizátorů: o jednoho více než je družin (každá potřebuje svého dohlázele + hlavní organizátor, který dohláží na celkovou organizaci)

Potřebný materiál: 3 různé bodové tabulky namnožené tolikrát kolik je družin (každé písmeno/znak/číslice je za -3 až +5 bodů), velký papír pro každou družinu + fixa → toto je u zapisovatele, malý papír, kam si vedoucí zapíše text sms, kartičky s písmeny+číslicemi+znaky →např: pokud je v družině 5 členů + rádce=vůdce, tak písmena rozdělíme takto:

1. Člen = 0,1,,,mezera

2. Člen = 2,3,a,b,c,d,e,f

3. člen = 4,5,g,h,i,j,k,l

4. člen = 6,7,m,n,o,p,q,r,s

5. člen = 8,9,t,u,v,w,x,y,z

Pokud je členů v družině jiný počet, písmena rozdělíme dle vlastního uvážení, tak aby každý měl zhruba stejný počet.(kartičky opět tolikrát, kolik je družin), stopky

Možné problémy: Špatná organizace v družině, hádky mezi sebou. O to ale jde, aby byl vůdce každé družiny schopný a dovedl spolupráci v družině zařídít bez hádek. Důležitá je tu komunikace, organizace a spolupráce.

Papež

Běh údolím (hra)

Co je potřeba:

Dvě a více družin

Provázky

Kroužky (takový, aby jím nepropadl tenisák, nejlepší je takový ten gumový na posilování prstů)

Tenisové míčky (tolik kolik je oddílů)

Odměna :)

Počet účastníků: minimálně 8 (4 v každé družině), maximálně 8 do každé družiny

Počet organizátorů: 3, nejlépe 6

Vyčleňte asi dvě hodiny, s tím že to může skončit i dříve, záleží na dovednosti skupin

Hraje se venku

Pravidla

Každá družině na začátku dostane kroužek, tenisák a tolik stejně dlouhých provázků, kolik je v družině lidí. Ti si provázky přiváží ke kroužku. Do toho pak vloží tenisák a musí s ním projít určitou trasu. Může vést třeba pod stolem a po schodech (to je těžké). Když míček spadne, musí se vrátit na start a projít trasu znovu. Dojdou-li na určené místo, přistoupí k další fázi. Seženou si 5 kamenů. Nejlepší jsou velké a placaté, což jim neřeknete. A nesmějí být moc těžké, ten kámen musí unést každý člen družiny. Až seženou kameny, řeknete jim, že se musí dostat přes rozvodněnou řeku a ty kameny jsou ostrovy. Můžou s nimi hýbat jak chtějí, ale nesmějí se dotknout země, nebo se vrací na původní břeh i s kameny. Podmínkou splnění tohoto úkolu je i to, že v jednu chvíli musí na kamenech stát všichni a nikdo se nesmí dotýkat břehu. Vyžaduje to spolupráci a logické uvažování.

Poslední část je na přípravu poněkud náročnější. Musíme najít dva stromy, které jsou asi 5 metrů od sebe. Mezi nimi natáhneme provaz, aby vznikla jakási síť. Nesmí ale být pravidelná, musí tam být větší mezery (aby se tím protáhl člověk). Úkoly skupin už jsou prostší. Všichni kromě jednoho se musí dostat na druhou stranu skrz síť, přičemž se nesmí dotknout lana a použít jeden otvor víckrát než jednou (takže jich tam udělejte dostatek).

Proč si myslím, že hra splňuje to co má?

Skupina musí při všech úkolech prokázat spolupráci a schopnost se dohodnout. Pokud jeden ze skupiny něco zkazí, ostatní jsou v háji s ním. Každého to vybičuje k co nejlepším výkonům, neboť nechce zkazit hru skupině.

Možné problémy

Největším problémem je, začne-li jeden ze skupiny hru záměrně kazit. Zkazí pak zážitek celé družině, nehledě na prohraný závod. Také můžete u prvních dvou úkolů zavést nějaký časový limit, protože je dost dobře možné, že to nesplní a mohli by u toho úkolu skončit. Takhle je po vypršení časového limitu pošlete dál, nehledě na to že úkol nesplnili.

Pivass

Stavby

Charakteristika 15 a více hráčů
cca 45 min (podle počtu staveb)
2 organizátoři (čím víc tím lépe)
min věk - vlčata
venkovní, do terénu, strategická, pohybová, běhací

Potřeby ceník staveb, materiál (papírky), mističky, lana (popřípadě klacky na vyznačení kruhů)

Sledovaný cíl Hráči v družstvu musí mezi sebou spolupracovat a promýšlet strategii. Důležitou roli hraje rádce (nebo člen družstva s největším strategickým umem), který dává pokyny svým spoluhráčům, jaké suroviny mají nosit.

Pravidla

Příprava: Před začátkem hry umístíme na herní území tři stanoviště označené DŘEVO, KÁMEN a JÍL. Kolem těchto stanovišť vytvoříme kruh o poloměru cca 2m (neutrální území). Doprostřed tohoto kruhu umístíme misku s papírky, které budou představovat jednotlivé suroviny. Dále vytvoříme ještě jedem větší kruh o poloměru cca 5m. Ten bude představovat vesnici – základní tábor (neutrální území).

Dále budeme potřebovat ceník staveb. V něm uvedeme název stavby, potřebné suroviny a počet bodů, které za stavbu dostanou. Např. chatrč – 2 dřeva, 1 kámen, 1 jíl – 4 body.

Vlastní hra: Hráči se rozdělí do družstev (po cca 5-6 členech – družinka, min. 3 družstva). V těchto družstvech si hráči rozdělí povolání (dělník, lukostřelec, bojovník) tak, aby bylo každé povolání alespoň jednou zastoupeno. Dále je vhodné, aby rádce zůstal v základním táboře a koordinoval strategii.

Dělník je jediný, kdo může těžit suroviny (vstupovat do kruhu se surovinami a brát lístečky) – může ho však poté předat jinému povolání (lukostřelci, bojovníkovi).

Lukostřelec má 1 papírovou kouli, kterou když někoho trefí, tak ho zabije a vezme mu jeho lísteček (pokud má).

Bojovník zabíjí dotekem a vezme mu jeho lísteček (pokud má). Dva bojovníci se nemohou navzájem zabít.

Mrtvolky se ožívují v základním táboře, po provedení nějakého rituálu (dle fantazie).

U sebe může každý nést maximálně jeden lísteček.

V neutrálních územích se nesmí zabíjet.

Hráči nosí materiál do základního tábora, kde rádce kompletuje stavby podle ceníku. Pokud má družina více staveb stejného typu, tak za ně dostává postupně méně bodů (první chatrč 4 body, druhá chatrč 3 body, ...). Dále můžeme ohodnotit postavení všech staveb.

Vyhrává družstvo s největším počtem bodů.

Problémy

Lukostřelci a bojovníci mohou vyčkávat u stanovišť je nutné je občas odehnat.

V případě zjištění, že někdo nosí u sebe více papírků, udělat brutální vichřici v jeho vesnici.

V případě že lukostřelci skončí koule v neutrálním území, tak si pro ni může dojít, ale hrát může až po opuštění tohoto území.

Green

Název programu:Námořní bitva

Typ programu:Hra

Cíl a jeho naplnění:Cílem hry je postavit vor a zvítězit v námořní bitvě.Toto téma je velice oblíbené především u skautů.Předpokládá se,že každý člen družiny je šikovný na něco jiného,s čímž tahle hra počítá.Touha po vítězství by měla u každého člena družiny probudit touhu zúčastnit se,což je hlavním cílem této hry.

Popis a realizace programu:1.PRAVIDLA HRY

Každá družina dostane za úkol postavit si vor pokud možno ze soušek.Při kácení stromů by měl být přítomen vedoucí z důvodu bezpečnosti.Jakmile bude pokáceno(a opořizováno),klády se svážou lany k sobě a vor je hotov.Hlavní palebná munice jsou papírové koule(nejlépe z novin)Noviny se musí roztrhat,namočit do vody se škrobem a uplácet do koulí.Jakmile uschnou,jsou díky škrobu tvrdé a dlouho vydrží.Po těchto přípravách by měl rádce každé družiny přidělit každému určitou úlohu během bitvy.Někdo musí kormidlovat,někdo musí držet stabilitu voru a někdo musí zápasit s ostatními loděmi.Zápasí se házením koulí na okolní lodě.Lod' prohraje v případě,že se převrhne nebo dostane větší počet zásahů,než bylo před hrou stanoveno.Zásahem se myslí každá koule, která zasáhne vor nebo někoho v něm.Lod', která zvítězí si to může rozdat ještě s lodí vedoucích,aby potvrdila svou převahu.

Pozn.V každém voru by měl být přítomen vedoucí,aby mohl řešit případné komplikace.

2.ČAS POTŘEBNÝ NA PROGRAM:Celý den

3.POČET ÚČASTNÍKŮ:Až 30

4.POČET ORGANIZÁTORŮ.Okolo 10ti

5.POTŘEBNÝ MATERIÁL:Klády,lano,pila,poříz,škrob,papír

Možné problémy:Podmínkou účasti by měla být schopnost umět palvat,což by u skautů neměl být problém.Je zde také možnost poranění při práci s ostrými pořízy.Vedoucí by měli bitvu korigovat,aby nepřesáhla rámeček „mezí“

Manký

Program na spolupráci družin: Stavba ohnišť (pyramida, pagoda, nebo jakékoli libovolné) do stanoveného časového limitu

Typ programu: odborný-rukodělný

Tento program učí spolupráci družiny s větším počtem členů pracovat v časové tísní-rychlé rozhodování při rozdělování úkolů, svižná spolupráce, teamová práce

Časová náročnost: 2,5 hod

Počet členů: 30

Věková kategorie: všechny

Popis programu: Skupina dostane za úkol během časového limitu postavit dva druhy ohniště (předem určených)

Potřebný materiál: dřevo, pila, sekera, rýč, kameny

Vhodné místo: louka poblíž lesa- po ukončení programu popř. ohně je třeba po sobě uklidit, zakopat ohniště a uvést zpět do původního stavu

Poznámka: nutno dohlížet na bezpečnost při práci a před zahájením hry poučit o bezpečnosti práce

Dave

Stahování hada

Parametry: Na ven, Na hřiště, Pohybová, Pro zasmání, Sportovní

Potřeby: žádné

Legrační spolupráce pro celý oddíl.

Pravidla

Družstva si stoupnou do zástupů. Mezi jednotlivými hráči je rozestup na předpažení. Na povel: „Připravit!“ se hráči předkloní a každý podá svou pravici skrze nohy hráči stojícímu za ním, který ji uchopí levicí. K danému znamení začne celý zástup pomalu couvat. Poslední člen si vždy lehne na zem celou délkou těla a postupně si tak lehají všichni hráči. Celé družstvo tedy leží na zemi v přímce tak, že kolena jsou u hlavy hráče dříve za ním stojícího (nohy jsou natažené těsně u těla druhá, špičky přihnuty dovnitř). Naposledy na zem lehá hráč stojící v čele. Sotva ale dolehne, ihned se zvedne a zvolna postupuje (rozškročo) směrem dopředu a postupně tak zvedá všechny za sebou. Jakmile jsou všichni zase na nohou, tak (stále spojeni) běží k nedaleké metě. Které družstvo se jí dotkne první, vyhrává. Kdo se během hry pustí, ten prohrává.

Lízátko

Cesta za záchranou květu

(taktika, motorika)

- Každý si aspoň jednou vyzkouší vést skupinku

Legenda: Z království se ztratil kouzelný květ, který dodává vílám mládí...

- Družinky po 5

- 5 stanovišť

- Na začátku si děti rozdělí jména určené vedoucím . Na každém stanovišti si vedoucí určí (tak aby to děti nevěděli) jedno jméno a ta osoba jako jediná bude moci na určeném stanovišti mluvit – mít rozhodující slovo za celé družstvo – př. Zvonilka, Apolenka, Sedmikráska, Milinka, Osilka

1 (mluví zvonilka) Zůstat co nejdéle v zmenšujícím kruhu (př. Z provazu)

2 (mluví apolenka)Na provaze se udělá uzel , děti se rozmístí na obou koncích a mají za úkol uzel rozmotat a nepustit se ho

3 (mluví sedmikráska) Přemístit jednoho člověka (vybraného družstvem) z místa na místo aniž by se dotkl země

4 (mluví milinka) jeden z družstva (vybraný družstvem) si zaváže oči a ostatní si (i se slepím) k sobě přiváží nohy – takto mají splnit úkol př. Udělat NARÁZ 7 dřepů , oběhnout 3 stromy a sednout si na lavičku za co nejrychlejší čas

5 (mluví osilka) přenášení květiny do království - kroužek na kterém je upevněno 5 provázků (každý hráč má jeden) a na kroužku je květina – mají jí donést královně

- Čas : 50min - 1hod
- Účastníci: 10 – 25
- Vedoucích: min.5 (raději 6)
- Materiál: provaz 2x, 5 šátků , květina (pro každé družstvo nebo dohromady záleží na vás
- Problémy: pořadí stanovišť (více družstev čeká dlouho na jedno stanoviště)

Tučňák

- **Typ programu:** Oddílová schůze, **venkovní**
- **Počet účastníků:** 12
- **Počet organizátorů:** 2
- **Potřebný materiál:** papírky s vlastnostmi, čtvrtky a kreslicí potřeby, zpráva s úkolem na papíře, tužka

- **KOSTRA:** děti se pro zahřátí musí seřadit v oddíle podle velikosti (mělo by to být do 13 sekund). Pak se musí rozmístit po místnosti a vyhrává ta družina, která se seřadí podle kostry nejrychleji. Tato hra je na rychlost a tedy i na postřeh dětí. Cca. trvá 3 minuty.

- **VLATNOSTI RÁDCE:** Dále jsou všude rozházené papírky s vlastnostmi. Do družin je musí sbírat a vytvořit tak seznam vlastností, které by měl mít dobrý rádce. Jde o to, že by měli sbírat dobré vlastnosti (dochvilnost apod.), za špatné (lenost apod.) se body družiny odečítají – pokud však tu „špatnou“ vlastnost dostatečně obhájí, bod jim zůstane. Pak svého rádce **nakreslí** na čtvrtku a vybrané vlastnosti se okolo něj nalepí. Cca. trvá 15 minut. Děti se u toho krapet uklidní, měly by společně v družině najít názor, který bude reprezentovat je všechny a domluvit se na vlastnostech a vzhledu „správnáckého“ rádce. Zde stojí za povšimnutí, jestli se jejich „vysněný“ rádce bude podobat tomu aktuálnímu či ne.

- **DRUŽINOVÁ ŠTAFETA:** *Každá družina by měla mít družinovou štafetu. Ted' jde jen o to, která je nejrychlejší?* Každá družina se rozdělí na 2 části (vhodné hrát na hřišti nebo vytyčené louce), každá se postaví na jiný konec louky/hřiště. Z jedné strany vyběhne první člen, který si přečte co je na papírku, doběhne na druhý konec a předá štafetu (zpráva na papírku) dalšímu, ten si ji přečte a vyběhne na druhou stranu atd. Až se všichni vystřídají, musí udělat to, co je ve zprávě napsáno. **Pozor!** Protože štafetu si většinou předávají smskami, může se někdy stát, že dojde k poruše signálu. Proto v poli pobíhají **poruchy signálu** (stačí 2) – když se běžícího dotknout, musí se vrátit a běžet znovu. Vítězí družina, která první splní zadaný úkol. Cca. trvá 10 minut. Většinou se děti v družině podporují, pokřikují na sebe a snaží se překonat jiné družiny. Na konec se musí co nejrychleji dohodnout jak splnit zadaný úkol.

- **PRAVIDLA:** Každá družina si vymyslí nějaké pravidlo na podávání tužky. Všichni si sesednou/postaví se do kruhu a podávají si tužku. Napřed začíná první družina (členové se rozmíchají, nesmí stát vedle sebe). Podává si tužku a říká ostatním, jestli si to podali dobře, nebo špatně. Kdo si myslí, že ví, pošeptá to rádci oné družiny a ten řekne, zda je to dobře nebo špatně. **Např.** podám tužku s nebo bez – buď S úsměvem nebo BEZ úsměvu. Pro zmatení spoluhráčů se dá různě stavět tužka, podávat se tu hrotem, tu zadkem... *Doba záleží na všímavosti dětí. Je ale na vůdci, aby určil, kdy už to trvá moc dlouho, aby to děti neomrzelo. Popř. se tahle hra dá použít jindy při čekání na vlak... v případě, že všichni to pravidlo ještě nepostřehli. Rozvíjí postřeh a logiku.*

-
- **HU-HA-HO:** Máme tři skupiny (podle počtu družin se to dá upravit i na hi, he, u nás máme družiny tři), které se navzájem honí. Hu honí Ha, Ha honí Ho a Ho honí Hu. Při běhání musí svou slabiku křičet (Huhuhuhuhuhu...). Když dohoní toho, koho honí, tak ho plácnou a tím pádem se z něj stává skupina, která ho chytla (Hu chytí Ha, z Ha je teď také Hu). To samé když mne někdo chytí, tak zapomenou svou skupinu a hrají za skupinu, co mne chytla. Vůdce sám určí, kdy se hra skončí – záleží na tom, na jak velkém prostranství se hraje a kolik je tam dětí. Koordinace (družiny si mohou vymyslet taktiku) členů družiny, snaha zůstat ve své družině, nedostat se do jiné, zároveň si zaběhají a proženou si hlasivky.

-
- **ÚKLID:** I úklid prostor může mít v sobě nějaký nápad. Každé družině se určí jedna místnost (u nás klubovna, hlavní chodba a botník). Musí tam uklidit, ale tak, že toho, co zametá/vytírá/nevím co ještě musí nést, tj. nesmí se dotýkat země. *Cca. 10 minut.* (a to nepřeháním ☺) Tady je přísunem asi jen to, že si trošku zacvičí, musí se sehrát (poneseme napřed toho lehčího, abychom se nezahlubali hned na začátku)... a hlavně, ač se to nezdá, je to docela zábava.

- **Možné problémy:** Znevýhodnění některé družiny kvůli nízkému počtu členů. Pokud by bylo špatné počasí, dá se program přenést i do dostatečně velké klubovny nebo na chodbu.

Míša

Název: Závody bez končetin

Typ: pohybová, ven

Proč si myslím, že tento program naplňuje dané téma/cíl:

- aby se všichni společně dostali do cíle- potřebují spolupracovat, podpora týmového ducha, vcítění do handicapovaných

Realizace programu:

čas: okolo 12 min

počet účastníků: 4- 50

počet organizátorů: 1

materiál: šátky, provázky (na svázání)

pravidla:

Hraje se v týmech.
Každý hráč v týmu dostane určité "postižení" - jednu až tři končetiny, kterými nesmí nic dělat (ruce se mohou například přivázat k tělu, nohy svázat k sobě atd. Za tyto končetiny je ale mohou ostatní v týmu brát). Po určení postižení se tým postaví na startovní čáru a závodí se, kdo se svými postiženími dříve uběhne stanovenou dráhu :-)

- Tým končí teprve ve chvíli, kdy se všichni členové týmu dostanou za cílovou čáru! Méně postižení mohou pomoci více postiženým a potom se znovu vrátit do závodního pole a pomáhat dál.

- Po rozdělení postižení by měl tým dostat pár minut na poradu o taktice.

- Členové týmu si mohou libovolně pomáhat, pokud někdo nemůže na obě nohy, mohou ho vzít dva lidé, kteří skáčou po jedné a mohou používat jednu ruku, na trakař a podobně.

- Míra postižení se zvolí úměrně výkonnosti a věku dětí. Lze si zahrát více kol a postižení obměňovat tak, aby si všichni vyzkoušeli hru ze všech úhlů.

Cipísek

Ekologové

věková kategorie: světlušky, vlčata

délka: cca 40 minut (závisí na nadšení dětí a počtu kartiček)

pomůcky: kartičky s nápisy různých věcí (lahev od Kofoly, tužková baterie...)

počet hráčů: alespoň 2 skupinky – čím více, tím lépe

zdroj: moje hlava

cíl: naučit děti ekologičtěji myslet:)

pravidla:

Na různá místa rozházíme popsané kartičky. Každá družina si najde místo, kam bude nalezené papírky schovávat. Hráč může nést pouze jeden kus (bonusové kartičky se nepočítají). Po odstartování se děti snaží nanosít na místo své družiny co nejvíce „třídícího materiálu.“ Neobejdeme se ovšem bez záškodníků, jichž máme dva druhy:

medvědi - koho se medvěd dotkne, ten u něj musí zůstat po dobu jedné minuty a odevzdat mu papírek, pokud ho má u sebe (vyjma bonusů).

bonusáci – můžou krást skupinkám papírky (vždy jen po 2 kusech) z jejich hromádek. Pokud bonusáka dítě chytí, dostane od něj BONUSOVOU KARTIČKU v hodnotě 2 bodů.

Na konci hry – po vysbírání všech (nebo alespoň většiny) kartiček se družiny seběhnou do klubovny a kartičky roztřídí na hromádky sklo/plast/papír/něco dalšího. Za každý dobře roztříděný papírek je +1 bod, za každý špatný -1 bod.

Kufr

věková kategorie: světlušky, vlčata

délka: cca 50 minut

pomůcky: velká psací plocha (nejlépe tabule), seznam připravených otázek (+ správné odpovědi)

počet hráčů: alespoň dvě skupiny

zdroj: na motivy televize, u nás se běžně hraje

cíl: zopakovat co nejvíce znalostí

pravidla:

Na tabuli napíše vůdce několik různých témat, optimální je asi 5 (např. zdravotní, historie skautingu, příroda...). Pod každé téma patří pět otázek (od nejjednodušší po nejtěžší), takže napíšeme do sloupku popořadě 1000 – 5000. Tak nám vznikne tabulka s bodovým ohodnocením. Děti si sednou po skupinách, ty se pak střídají ve vybírání otázek - např. řeknou zdravotní za 3000, vůdce jim tedy přečte náležitou otázku (kterou má na papíře u sebe) a skupina má vymezený limit na to, aby odpověděla. Pokud odpoví správně, získává družina tolik bodů, za kolik byla vybraná otázka (rada: místo tří tisíc bodů zapisujte jen tři body – je to pak mnohem jednodušší). Jestliže však odpoví špatně nebo po limitu, body se jí strhávají s jejich dosavadního skóre. Asi nemusím urážet vaši inteligenci a psát, že 5000 je za nejtěžší otázku:).

Test pěti smyslů

věková kategorie: všichni

délka: cca 45 minut

pomůcky: koření, názvy barev napsané různobarevnými fixami, jídlo – kousky ovoce, zeleniny atd., několik menších předmětů – ne ostrých!

počet hráčů: alespoň 2 – čím víc, tím líp

zdroj: Hranostaj

cíl: otestovat všech pět smyslů

pravidla:

Připravíme pět stanovišť (stůl + židle), na každém se testuje jeden smysl.

ČICH: Zavážeme hráči oči a pod nos mu dáváme pachově výrazné věci (koření, květiny...). Každý dostane asi 4 vůně, na uhádnutí všech má 2 minuty – pokud to nevzdá a neodejde dřív.

ZRAK: Hráč by měl přečíst správně řádek, na kterém jsou napsány názvy barev, ovšem jinou barvou – například slovo červená je napsáno modrou barvou atd. Nezdá se to, ale je to docela makačka. Limit může být opět asi dvě minuty, záleží to na počtu barev.

CHUŤ: Dětem zavážeme oči, vložíme do úst asi dva druhy jídla a dáme napít dvou nápojů – za každé správné jeden bod.

HMAT: Účastník by měl hádat alespoň 5 předmětů, se zavázanýma očima samozřejmě. Limit na každou věc může být 10 – 15 vteřin.

SLUCH: Opět zavážeme dítěti oči. Několik ostatních hráčů si stoupne do řady a jeden po druhém řeknou např. pozdrav. Ten se zavázanýma očima hádá, čí hlas právě slyšel. Za každé správně určené dostane jeden bod.

Nesmíme dětem zapomenout říct, ať si (jak jinak než poctivě) zapisují své body. Na konci hry se sečtou a kdo jich nasbíral nejvíce, vyhrává. Pokud mají dva lidé stejně bodů, můžeme to rozhodnout různými otázkami (kdy byl založen skauting apod.), kdo odpoví první a správně, vyhrává.

Den v noci

věková kategorie: všichni

délka: neomezeně

pomůcky: žádné

počet hráčů: všichni – co nejvíc

zdroj: Hranostaj

cíl: obrátit alespoň na chvíli denní rytmus všech

pravidla:

Někdy v noci probudíme všechny děti s tím, že je budíček a slunce nevyšlo. Uděláme rozcvičku, malou snídani a pak buď etapovku, nebo si účastníci připraví scénky na probuzení slunce. Po určité době (ještě za tmy) je pošleme spát – jako kdyby byla normální večerka. Normální ranní budíček samozřejmě prodloužíme. Jako vysvětlení, že už je světlo, podáme například to, že ho svými scénkami děti probudily.).

Krysa

NA BULDOKA

- *Hra - na ven*
- *Potřebný materiál – větší prostor na běhání*
- *Čas – podle rychlosti a počtu účastníku (tak 15-25.minut*
- *Účastníci – neomezený počet (čím více, tím zábavnější)*
- *Organizátoři – stačí dva ,kteří budou počítat do deseti*

Pravidla:

Vybere se jeden člověk, který bude buldok. Ten bude na jedné straně a ostatní na druhé. Hraje se to podobně, jako Rybičky, rybičky rybáři jedou. Buldok má za úkol pochytat hráče tak, že když někoho chytí, musí ho na tom místě 10 vteřin držet. Hráč se mu může i snažit utéct. Když má pak buldok hodně nachytaných hráčů, je to pro něj jednodušší. Když někoho chytí, může ho držet více lidí.

- *Tato hra si myslím naplní zadání tím, že když vždy „buldok“ chytá hráče, tak postupně spolu všichni spolupracují, aby mohli pochytat ostatní.*

ZÁHADNÁ CESTIČKA

- *Hra – na ven*
- *Potřebný materiál – různé vymyšlené šifry, značky, úkoly ...*
- *Čas – podle délky trasy*
- *Účastníci – neomezený*
- *Organizátoři – podle délky trasy a úkolů*

Pravidla:

*Vymyslete si nějakou trasu, po které budou chodit a plnit různé úkoly, šifry, ...
Na trasu mohou jít jako jedna nebo více skupin, aby mohly spolupracovat dohromady.*

Tato hra se do tohoto zadání hodí asi tím, že tam má být mnoho různých úkolů, a tak každý umí něco jiného, takže spolu navzájem spolupracují a tím pádem se tam zařadí i znevýhodněné děti. (když si třeba hůř něco pamatují, tak jim jdou lépe například fyzické úkoly)

AZ KVÍZ

- *Hra – na ven / do místnosti, přemýšlení*
- *Potřebný materiál – vymyšlené kvízové otázky řazené v abecedním pořadí na jakékoliv téma, psací potřeby, zvonek nebo klíče*
- *Čas – 15-20minut*
- *Účastníci – libovolný počet (lze hrát jednotlivě, po dvojicích, ve skupinkách,...)*
- *Organizátoři – jeden až dva*

Pravidla:

Kvízové otázky dejte každé dvojici (nebo skupince). Odstartujte jim to, a dejte jim na to 15-20minut. Když to bude mít nějaká skupina dříve hotové, můžete jim to opravit nebo si to můžete opravit potom dohromady. Může to být třeba jako soutěž na odměny, body, ...