Seznam a popis oblíbených her odzkoušených v našich skautských oddílech

**Kategorie Předškoláci + první stupeň:**

**Medvěd a včely:** pomůcky – menší předmět, např. tenisový míček

Úvodní příběh pro děti- „V lese Kamensku, žily, byly lesní včely. Měly tu svůj domov - úl a v něm spoustu voňavých medových plástů. Jednoho dne se do lesa přistěhoval medvěd! Stará včelka průzkumnice celá udýchaná přilétla do úlu a hned všem včelkám sdělovala, kde medvěda viděla a jaká to pro ně bude pohroma. Včely se ale poradily a vymyslely plán:“ Náš úl je dobře ukrytý, když budeme úplně potichoučku, medvěd nás určitě nenajde a kdyby přece jen se k našemu úlu přiblížil, začneme trochu bzučet, aby se leknul a kdyby se přiblížil ještě víc, začneme bzučet tak hrozivě, že medvěd určitě strachy uteče. A teď si na ten včelí úl zahrajeme!“ Vedoucí hry vytáhne z kapsy předmět, např. míč, který bude představovat úl a všem ho ukáže. Pak vybere medvěda, který půjde na chvíli za dveře. Ostatní včelky se domluví, kam úl schovají. Vedoucí hry zavolá medvěda a ten hledá. Když se začne blížit k místu úkrytu včelího úlu, začnou včelky trochu bzučet, čím je blíž, tím víc bzučí, když se vzdálí, zase utichnou, … Když medvěd najde úl, hra se opakuje s jiným medvědem, pokud nenajde, je dobré pochválit včelky a hraje se znovu s jiným medvědem a jiným úkrytem. Pokud to děti baví a hraje se více kol, je dobré hru pak oživit nečekaným úkrytem u někoho z dětí.

**Vejce, ptáček, obr:** pomůcky – žádné

Popis rolí- VEJCE – hráč se pohybuje v dřepu, ruce skrčené u ramen a prsty „krčí“ do dlaně a opět roztahuje. Vydává zvuk „ble, ble“.

PTÁČEK – chodí v předklonu, ruce na ramenou a lokty mává, jako kdyby měl křídla. Vydává zvuk „píp, píp“.

OBR- chodí vzpřímeně, nohy rozkročmo, napnuté v kolenou, ruce vzhůru, jako by čaroval. Vydává zvuk „uá, uá“.

Všichni hráči začínají jako vejce, pohybují se po prostoru. Potkají-li se dva, zastaví se proti sobě a „střihnou si kámen, nůžky, papír „ rukama. Vítěz souboje povyšuje na ptáčka, ten kdo prohrál, zůstává vejcetem. Pak si oba hledají spoluhráče ze své kategorie. Vejce hledá vejce, ptáček ptáčka, když se potkají zase si stříhnou kámen nůžky papír a vítěz postoupí o kategorii výš, vejce na ptáčka, ptáček na obra. Při souboji obrů, ten který prohrál, vypadává ven a baví se pohledem na ostatní hráče, dokud ve hře nezůstanou 3 hráči – vejce, ptáček a obr, přičemž obr je vítězem celé hry.

**Vlak z města do města:** pomůcky – šátek

Hráči sedí v kruhu, každý hráč si zvolí nějaké město, či vesnici. Vedoucí hry si města zapamatuje nebo zapíše. Do středu kruhu si stoupne jeden z hráčů a vedoucí mu zaváže oči. Pak vedoucí řekne:“ vlak z města, např. Blovice jede do Plzně. Hráč, který si na začátku vybral Blovice, si vymění místo s hráčem, který představuje Plzeň. Středový hráč se zavázanýma očima má za úkol alespoň jednoho z nich chytit. Přemisťující se hráči nesmí opustit vnitřek kruhu, mohou se různě vyhýbat, lézt po zemi a snaží se co nejtišeji přesunout. Pokud se středový,„slepý“ hráč někoho z přesouvajících se hráčů dotkne, je středový hráč vysvobozen a oči se zavážou chycenému hráči. Pokud se vlak přesune z města Blovice do Plzně bez chycení, zůstává středový hráč ve své roli chytače i v dalším kole.

**Na červenou karkulku-** honička: pomůcky – hřiště s vyznačenou půlicí čárou a s ní rovnoběžnými dvěma čarami každá asi metr od konce hřiště.

Hráči se rozdělí na 2 skupiny, červenou a bílou, každá polovina hřiště patří jedné barvě a území vyznačené metr od konce hřiště je záchranné území. Hráči stojí nebo sedí podél středové čáry na svém území, asi metr od středové čáry, aby protihráči na sebe nedosáhli. Vedoucí hry vypráví pohádku o červené Karkulce, jakmile vysloví při vyprávění např. bílou barvu, hráči jmenované barvy se rozběhnou a honí červené protihráče. Pokud dají „babu“ protihráči před čárou záchrany stává se z chyceného červeného hráče bílý. Zbylí Červení, kteří se zachránili za čarou záchrany se pak shromáždí opět podél středové čáry a hraje se další kolo, v němž vedoucí pokračuje ve vyprávění příběhu. Před vyslovením barvy příběh dramatizuje.

**Kategorie 2. Stupeň ZŠ:**

**Cinkačka:** pomůcky – delší stůl, mince

Hráči se rozdělí na dva týmy, každý obsadí dlouhou stranu stolu tak, že týmy sedí proti sobě. Tým si pod stolem předává minci, snaží se soupeře zmást, aby nebylo možno určit, kdo minci má. Vybraný hráč z opačného družstva v určitou chvíli řekne stop a na tento povel musí všichni protihráči položit ruce dlaněmi na stůl. Dělají to rychle a pokud možno najednou. Protihráči se pak podle cinknutí mince o stůl, snaží určit držitele mince. Pokud se to podaří, získávají bod, pokud určí i pod kterou rukou je mince získávají 2 body. Mince se přesouvá k druhému týmu a hra pokračuje. Po určité době, ještě než začne ochabovat nadšení pro hru, vedoucí hru ukončí, sečte týmům jejich body a vyhlásí vítěze. (Tuto hru jsme zdědili po našich oldskautech, kteří ji hráli v poválečných letech).

**Pejsek a kočička**: pomůcky – krabička od sirek, na níž je na jedné straně namalovaná kočička a na druhé straně pejsek, tenisový míček, mistička

Hráči se rozdělí do dvou stejně početných skupin a sednou si v každé skupině za sebe tak, že vzniknou dva „zástupy“, které sedí rovnoběžně vedle sebe. V každém takovém štrůdlu si hráč položí ruce na ramena spoluhráče před sebou. Hráči sedící v obou zástupech jako první mají volné ruce a před nimi je stejně daleko od obou položen např. v nějaké mističce míček. Vedoucí hry sedí na zadním konci zástupu a pouští na zem krabičku od sirek. Pokud po dopadu krabičky je na vrchu kočička, posílají si v zástupu hráči signál poklepnutím na levé rameno hráče před sebou a první v zástupu musí také levou rukou chytit míček a zvednout ho nad hlavu. Pokud padne pejsek, posílá se signál pravou rukou a míček vpředu berou hráči do pravé ruky. Tým, který první zvedne míček do správné ruky, se může posunout tak, že poslední v zástupu přechází na místo prvního. Pokud tým sice vezme míček jako první, ale do špatné ruky, jde naopak první na místo posledního. Hraje se tak dlouho, dokud se jeden tým postupně nepřemístí do výchozího pořadí hráčů (správným směrem). Pokud je dětí hodně, určí se o kolik lidí se musí tým posunout. Hraje se svižně a pokud možno potichu.

**Barvičky**:pomůcky – barevné lístečky 4 barev, od každé barvy stejný počet lístků. Losovací nádoba

Hráči sedí v kruhu na židlích, všechny židle jsou obsazené. Vedoucí hry nechá každého vylosovat si jeden barevný lístek, hráči si zapamatují barvu a lístky zase odevzdají. Vedoucí hry pak bude z losovací nádoby tahat vždy po 1 barevném lístku a hráči této barvy se smí posunout o jedno místo po směru hodinových ručiček. Pokud na místě, kam se posouvá vylosovaná barva, sedí hráč jiné barvy, posadí se vylosovaný na něj. Posouvají se vždy jen hráči vylosované barvy, na kterých nikdo nesedí. Vítězem hry se stává hráč, kterému se jako prvnímu podařilo doputovat na své původní místo, tím končí i hra. Losuje se svižně.

**Rozstříhaná šifra:** pomůcky – dva, případně více stejných textů vytištěných na různých barevných papírech. Každý obrázek je rozstříhán stejně.

Díly jsou poschovávané v místnosti, tak, že vždy část je vidět. Hráči se rozdělí na skupiny, počet skupin je stejný jako počet barevných variant šifry. Na startovní signál každá skupina začne hledat dílky své barvy, neničí a nevšímá si přitom barevných dílků soupeře! Vyhrává skupina, která první sestaví a vyluští text rozstříhané zprávy. Pro menší děti možno skládat obrázek.

**Skládání sirek do krabičky jednou rukou:** pomůcky – krabičky se sirkami

Hráči na čas nebo jako soutěžní turnaj mezi sebou skládají jednou rukou sirky vysypané z krabičky. Sirky musí být složeny všechny stejnou stranou k sobě (hlavičky k sobě), za každou sirku, která je obráceně, je penalizace 5 vteřin. Po složení sirek je nutno krabičku také uzavřít nasunutím obalu, vše jednou rukou.