



# Hry naživo

František Hacker  
revize C

*Ta představa byla hrozná. Každý, kdo nějakou dobu žil pod širým nebem, znal cenu dobré tlusté knihy, kterou jste mohli rozdělovat oheň celou sezonu, pokud jste vytrhávali jednotlivé listy opatrně. A když jste si chtěli zakouřit a nemohli jste najít dýmku, kniha byla po ruce vždycky.*

*T. Pratchett: Lehké fantastično*

## Obsah

<b>1 Běhací hry</b>	<b>6</b>
1.1 Noemova archa . . . . .	6
1.2 Stavby . . . . .	6
1.3 Pašeráci . . . . .	7
1.4 Dolomitenman . . . . .	7
1.5 Vavrdův memoriál . . . . .	7
1.6 Příběhy z depa . . . . .	7
1.7 Safari . . . . .	8
1.8 Zvířata . . . . .	8
1.9 Evoluce – potrava . . . . .	8
1.10 Aztécký náčelník . . . . .	9
<b>2 Náročnější běhací hry – obchodovací</b>	<b>9</b>
2.1 Dostavník . . . . .	9
2.2 Boj o vysílače . . . . .	9
2.3 Městské gangy . . . . .	10
2.4 Indicie . . . . .	10
2.5 Vaření jídla . . . . .	10
2.6 Barevná křížovka . . . . .	10
2.7 Plyšovní medvídci . . . . .	11
2.8 Plyšovní medvídci – Voodoo . . . . .	11
2.9 Zlatá horečka . . . . .	12
2.10 Poklad krále Ašóky . . . . .	12
2.11 Poklady – básničky . . . . .	13
2.12 Latrína . . . . .	13
2.13 Puding . . . . .	13
2.14 Magie . . . . .	14
2.15 Planetky . . . . .	14
2.16 Pošty . . . . .	15
2.17 Vlášky . . . . .	15
2.18 Las Vegas . . . . .	16
2.19 Byrokracie . . . . .	16

<b>3</b>	<b>Hry na cesty</b>	<b>17</b>
3.1	Makačka na bednu . . . . .	17
3.2	Debilo . . . . .	17
3.3	Asociace I. (dvojice) . . . . .	17
3.4	Asociace II. (kolečko) . . . . .	17
3.5	Austrálie . . . . .	18
3.6	BOR . . . . .	18
<b>4</b>	<b>Hry na důvěru</b>	<b>18</b>
4.1	Kruh důvěry . . . . .	18
4.2	Běh důvěry . . . . .	19
4.3	Ulička důvěry . . . . .	19
4.4	Pád důvěry . . . . .	19
4.5	Let důvěry . . . . .	19
<b>5</b>	<b>Hry v kolečku</b>	<b>19</b>
5.1	Kytky . . . . .	19
5.2	Smeták . . . . .	20
5.3	Jméno . . . . .	20
5.4	Vymění se čísla . . . . .	20
5.5	Zvířátka . . . . .	20
5.6	Kostelník . . . . .	20
5.7	Sedím, myslím, líbám . . . . .	21
5.8	Na vraha . . . . .	21
5.9	Elektrika . . . . .	21
5.10	Jahoda – bagr . . . . .	21
5.11	Pepíčku pípni . . . . .	21
5.12	Prasátko kvikni . . . . .	22
5.13	Malá hodná kočička . . . . .	22
5.14	Na koho se dívá občanka . . . . .	22
5.15	Co si vezmeš na hady? . . . . .	22
5.16	Křížem – rovně . . . . .	22
5.17	S – bez . . . . .	23
5.18	Trojnožka . . . . .	23
5.19	Kuželka . . . . .	23
<b>6</b>	<b>Krátké hry</b>	<b>23</b>
6.1	Boj o vlajku . . . . .	23
6.2	Dobývání tvrze . . . . .	23
6.3	Přenášení . . . . .	24
6.4	Popis zločince . . . . .	24
6.5	Dva čtverce . . . . .	24
6.6	Králi, králi dej vojáčka . . . . .	24
6.7	Pařezovka . . . . .	25
6.8	Medvědi . . . . .	25
6.9	Cyklická honěná . . . . .	25
6.10	Čichací kimovka . . . . .	25
6.11	Pračlověk . . . . .	25
<b>7</b>	<b>Hry v místnosti</b>	<b>26</b>
7.1	Signál . . . . .	26
7.2	Posílání smetáku . . . . .	26
7.3	Provlíkání provázku . . . . .	26
7.4	Nošení věcí . . . . .	26
7.5	Oblíkání . . . . .	27
7.6	Ruce, nohy . . . . .	27
7.7	Šarády . . . . .	27
7.8	Malování písniček . . . . .	27

7.9	Slova v písničkách . . . . .	27
7.10	Nesrozumitelná přísloví . . . . .	27
7.11	Hra s příslovíma . . . . .	28
7.12	Alibi . . . . .	28
7.13	Řazení po tmě . . . . .	28
7.14	Kdo dýl? . . . . .	28
7.15	Ruce nad stůl . . . . .	28
7.16	Vlastní pexeso . . . . .	29
7.17	Hledání s pantomimou . . . . .	29
7.18	Balón . . . . .	29
7.19	Šestý smysl . . . . .	29
7.20	Písmenková burza . . . . .	29
7.21	Židlovaná . . . . .	30
7.22	Další slovo . . . . .	30
7.23	Už to cítím . . . . .	30
7.24	QWRTX . . . . .	30
7.25	Je pravda, že...? . . . . .	31
7.26	Kolik je součet? . . . . .	31
7.27	Rafinované bingo . . . . .	31
7.28	Najděte slovo . . . . .	31
7.29	Pohádka . . . . .	31
7.30	Zvedání krabičky . . . . .	32
7.31	Sardel . . . . .	32
7.32	Medvěd . . . . .	32
7.33	Zvuky . . . . .	32
<b>8</b>	<b>Noční hry</b>	<b>32</b>
8.1	Svíčkový fotbal . . . . .	33
8.2	Sněhurka a 7 trpaslíků . . . . .	33
8.3	Krvavý prst . . . . .	33
8.4	Majáky . . . . .	33
8.5	Mouční červi . . . . .	34
8.6	Výsadek . . . . .	34
8.7	Noční akční kimovka . . . . .	34
8.8	Upíři . . . . .	34
8.9	Ples upírů . . . . .	34
<b>9</b>	<b>Nezařazené hry</b>	<b>35</b>
9.1	Lístičky na louce . . . . .	35
9.2	Lupič vlajky (u stožáru) . . . . .	35
9.3	Polévání vodou . . . . .	35
9.4	Obtočení lana kolem sloupu . . . . .	35
9.5	Indiánský souboj . . . . .	35
9.6	Stání na kůlu . . . . .	35
9.7	Překonání potoka . . . . .	35
9.8	Běh s kolíkem v čas. limitu . . . . .	36
9.9	Krádež lístečku . . . . .	36
9.10	Slovo obsahující samohlásky . . . . .	36
9.11	Eskymácké přetahování za krk . . . . .	36
9.12	Strkání zadkem . . . . .	36
9.13	Nošení kamarádů . . . . .	36
9.14	Kop snožmo do výšky . . . . .	36
9.15	Skok přes proutky . . . . .	36
9.16	Držení závaží rozpažmo . . . . .	36
9.17	Držení tyče . . . . .	36
9.18	Chůze na špalících . . . . .	37
9.19	Přetahování na kládě . . . . .	37
9.20	Hledání kamarádů potichu . . . . .	37

9.21	Zjišťování symbolu soupeřů . . . . .	37
9.22	Noční hledání budíku . . . . .	37
9.23	Chůze na špalcích (chůdy) . . . . .	37
9.24	Chůze na dvou prknech . . . . .	37
9.25	Prolézání pavučinou . . . . .	37
9.26	Hlídání kamenů kolem kůlu . . . . .	37
9.27	Stavba věže z klacků . . . . .	38
9.28	Přenášení vody pusou . . . . .	38
9.29	Přetahování (uvázané lano) . . . . .	38
9.30	Odkopnutí klacíku . . . . .	38
9.31	Kradení vlajek . . . . .	38
9.32	Na brtníky . . . . .	38
9.33	Na tlustou Bertu . . . . .	38
9.34	Podlézání a přelézání provázku . . . . .	38
9.35	Běh s dlouhou kládou . . . . .	38
9.36	Slepé spřežení . . . . .	38
9.37	Předávání ohně jednohými . . . . .	39
9.38	Třídění mincí . . . . .	39
9.39	Na starou herku . . . . .	39
9.40	Fotbal rukama . . . . .	39
9.41	Fotbal na jednu bránu . . . . .	39
9.42	Běh alejí střelců . . . . .	39
9.43	Hájení vlajky ze stanu . . . . .	39
9.44	Obrana farmy před indiány . . . . .	39
9.45	Pingpongové míčky na potoce . . . . .	40
9.46	Molekuly . . . . .	40
9.47	Chození kolem židlí . . . . .	40
9.48	Kdo jsem? . . . . .	40
9.49	Co se v místnosti změnilo . . . . .	40
9.50	Elektrárna . . . . .	40
9.51	Na sochy . . . . .	40
9.52	Hod mincí do sklenky . . . . .	40
9.53	Na klamanou (otáčení) . . . . .	41
9.54	Na klamanou (klepání) . . . . .	41
9.55	Košík ovoce . . . . .	41
9.56	Seznamovací (s koštětem) . . . . .	41
9.57	Had . . . . .	41
9.58	Správný součet . . . . .	41
9.59	Slalom s trakařem . . . . .	41
9.60	Trojnohý běh . . . . .	41
9.61	Hra na honěnou (popořadě) . . . . .	42
9.62	Prachárna . . . . .	42
9.63	Chůze na slepo (za pískáním) . . . . .	42
9.64	Rychle do domečku . . . . .	42
9.65	Měnění míst v kruhu . . . . .	42
9.66	Živý šíp . . . . .	42
9.67	Sloní chůze . . . . .	42
9.68	Ruce vzhůru (hádání mincí) . . . . .	42
9.69	Závod slepých – nošení míčů . . . . .	42
9.70	Uhodni neznámé slovo . . . . .	43
9.71	Romeo a Julča . . . . .	43
9.72	Přetlačování házením . . . . .	43
9.73	Hutututu . . . . .	43
9.74	Honička po cestičkách (sníh) . . . . .	43
9.75	Odhad času . . . . .	43
9.76	Na rytíře . . . . .	43
9.77	Telefonisté . . . . .	44
9.78	Zápas draků . . . . .	44

9.79	Šlapání vody . . . . .	44
9.80	Plavání bez rukou . . . . .	44
9.81	Převážení ohně na voru . . . . .	44
9.82	Přinášení míčků soupeře . . . . .	44
9.83	Hádání myšlených věcí . . . . .	44
9.84	Slova končící na... . . . .	44
9.85	Svatební pantomima . . . . .	44
9.86	Provázek z novin . . . . .	44
9.87	Kapky a lidé . . . . .	45
9.88	Slovo tabu . . . . .	45
9.89	Pyramidy v lese . . . . .	45
9.90	Hledání lístečků v místnosti . . . . .	45
9.91	Indiánský pozorovatel . . . . .	45
9.92	Vrabc a kocoři . . . . .	45
9.93	Nemocná ZOO . . . . .	45
9.94	Rtologie . . . . .	45
9.95	Kolo mlýnské okolo trojnožky . . . . .	45
9.96	Odtrhávání hada . . . . .	46
9.97	Oheň v 3m kruhu . . . . .	46
9.98	Překonání křoví . . . . .	46
9.99	Štafeta s krabičkou od sirek . . . . .	46
9.100	Házená se šátkem za pasem . . . . .	46
9.101	Přinášení kamínků . . . . .	46
9.102	Obvod družiny . . . . .	46
9.103	Určování zvuků . . . . .	46
9.104	Žouželení . . . . .	47
9.105	Prolézání papírem . . . . .	47
9.106	Tajná přítelkyně . . . . .	47
9.107	Darwinova teorie . . . . .	47
9.108	Seskok z letadla . . . . .	47
<b>10</b>	<b>Srandovní hry</b>	<b>47</b>
10.1	Kamzík . . . . .	47
10.2	Had . . . . .	48
10.3	Rozmotávání . . . . .	48
10.4	Evoluce . . . . .	48
10.5	Oxford – Cambridge . . . . .	48
10.6	Na kroly . . . . .	48
10.7	Na děda vševěda . . . . .	49
10.8	Houkaná . . . . .	49
10.9	Zlatovláska . . . . .	49
10.10	Pivní kámen . . . . .	49
10.11	Na čuchanou . . . . .	49
10.12	Fero, kde si bol . . . . .	49
10.13	Transformátor . . . . .	50
10.14	Mlýnek . . . . .	50
10.15	Vedlejší kupé . . . . .	50
	<b>Rejstřík</b>	<b>51</b>

## 1 Běhací hry

*A právě ve chvíli, kdy Bábi Zlopočasná, zpocená a nadávající, běžela už asi podesáté s tím prokletým koštětem ve výši ramen lesním průsekem, našla past na medvědy.*

*Druhý problém spočíval v tom, že tu past nedlouho před ní už našel nějaký medvěd. Ve skutečnosti tohle nijak velký problém nebyl, protože Bábi, která měla už tak mizernou náladu, křísila medvěda koštětem rovnou mezi oči a ubohé zvíře teď sedělo v nejvzdálenějším koutě jámy a pokoušelo se myslet na něco hezkého.*

*T. Pratchett: Čaroprávnost*

### 1.1 Noemova archa

Potřeby	
Lidi	asi 7 zvířátek
Věci	1 Archa/ešus pro 1 družinu, zvířátka/lístečky, sady „hodností“

Hráči	15–30
Doba	30–75 min.
Jak	družstva (3–6)

Tato hra se hraje po 5–10 člených družstvech. Každé družstvo si mezi sebe tajně rozdělí následující „hodností“:

- tatíček Noe
- maminka Noemová
- starší syn
- mladší syn
- dceruška

Dále si každé družstvo „zaparkuje“ někde na kraj území svoji Archu (ešus).

Vlastní hra: úkolem družstev je získat co nejvíce párů zvířat (osamocená zvířata se nehodnotí), tj. například kohout + slepice, velbloud + velbloudice, had + hadice... Zvířátka získávají tak, že chytají vedoucí nebo okrádají ostatní družiny. Když chytanou vedoucího, tak jim dá náhodně vylosovaný lísteček (každý vedoucí má narozdíl od hry Safari (viz níže) lístečky s různými zvířaty a z nich náhodně vybírá). Při okrádání funguje souborový systém stejně jako u hry Maršál a špion, tj. vyšší hodnost bere nižší, tatínek přebije dcerušku. Výherce obere poraženého o zvířátka (tady nikdo neumírá). Nikdo nesmí mít u sebe více než tři zvířátka. Kdykoli lze odnést ulovenou kořist do Archy – zde je v bezpečí, Archa se nesmí vykrádat ani se nesmí chodit příliš blízko k cizí Arše (asi 10 m). Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce dvojic zvířat. (Je možno dovolit na konci obchodování, tj. družstva si mohou zvířátka vyměňovat.)

Důležitá je dobrá týmová spolupráce. Takový dobře organizovaný rodinný klan dokáže divy.

### 1.2 Stavby

Potřeby	
Lidi	1 organizátor a šaman (v jedné osobě)
Věci	skleničky, lístečky, papír, tužka

Hráči	15–30
Doba	30–60 min.
Jak	družstva

Příprava: Na herní území umístíme tři skleničky s nápisy LES, LOM, ŘEKA. Do těchto skleniček dáme mnoho lístečků s popisky DŘEVO, KÁMEN, JÍL (to kam který lísteček patří je doufám jasné) a pomocí lana vymezíme vesnici (průměr alespoň 10 m). Dále připravíme ceník staveb (každá položka ceníku má následující položky: jméno stavby, potřebný materiál a počet bodů. Např. chalupa, 3 dřeva, 1 kámen, 1 jíl, 5 bodů). Hra se hraje po družstvech (družstva by měla být alespoň po 5 lidech a měla by být alespoň 3. Větší počty výhodou). Každé družstvo si rozdělí následující role: dělník, lukostřelec, válečník. Jediný dělník může těžit materiál přímo v přírodě (to znamená, že přijde k příslušné skleničce a vezme si lísteček). Lukostřelec má 1 papírovou kouli. Koho trefí, ten je okraden, musí mu odevzdat materiál, který nese a musí se jít nechat vyléčit k šamanovi, aby mohl pokračovat dál. Válečník okrádá dotykem (pozn. válečník nemůže okrást válečníka), jinak to platí stejně. Obecně platí pravidlo, že nikdo nesmí nést více jak jeden kus materiálu. Ve vesnici se nesmí okrádat a z vesnice se nesmí střílet. Poté co skončí fáze nošení materiálu, snaží se družstva z nanošeného materiálu postavit stavby za co nejvíce bodů. Platí, že pokud mají více staveb stejného typu, tak za ně dostávají méně bodů (tj. za druhou chalupu už jsou jen 4 body, za třetí 3 body atd.). Materiál mohou měnit.

Pozn. 1: U této hry je důležitá také taktika – tj. nenosit materiál tak jak to zrovna vyjde, co zrovna ukradnu, ale sledovat trochu co už mám a podle toho hrát.

Pozn. 2: Léčení u šamana probíhá následovně: šaman se musí optat, jak ke zranění došlo, jestli to bolelo, a po tom za říká kouzelného zaříkadla (moje oblíbené je: „hmmmmmm, hmmmmmm“) zranění odčaruje.

### 1.3 Pašeráci

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	0–1 organizátorů	Doba	30–60 min.
Věci	„drogy“	Jak	družstva

Hra se hraje po družstvech a na dvě kola. Jedno družstvo vždy představuje pašeráky a jedno policisty. V druhém kole se role vymění. Vymezíme hrací území. Pašeráci si do hracího území schovají „trezor s drogama“ (to je například krabička pastelek). Úkolem pašeráků je pak během jistého časového limitu přenést z trezoru co nejvíc drog mimo území (drogy se mohou nosit pouze v malém množství – tj. po jednom kusu pastelky). Policisté se mohou pohybovat pouze po vymezeném území. Když policista chytne pašeráka nesoucího u sebe drogu, tak mu ju zabaví. Pokud se policistům podaří najít trezor, tak hra končí.

Samozřejmě pašeráci musí postupovat fikaně, odpoutávat pozornost, mást a podobně (ale samozřejmě nesmí lhát, když je policista chytne).

### 1.4 Dolomitenman

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	1–3 rozhodčí	Doba	90 min. (celkově)
Věci	dle provedení	Jak	družstva

Tato hra vychází ze známého závodu Dolomitenman. Jedná se v principu o štafetu, kdy každý člověk dělá něco jiného. Trať je provedena tak, že je určeno jedno centrální místo, kde se předávají kolíky. Všechny tratě tedy začínají a končí na stejném místě.

Příklady úseků: jízda na kole, běh, běh do kopce, běh pozpátku, plížení, skok snožmo, šoulení kuličky (to máte kuličku a musíte ji prohnat několika brankama a používat u toho jen jeden prst), psí běh (běh po čtyřech břichem nahoru), drsoň (tradiční závěrečná disciplína – běh proti proudu řeky). Úspěch družstva často závisí na správném rozdělení jednotlivých úseků mezi členy.

Startovat můžou buď všechna družstva naráz anebo jedeme systémem play-off (vždy dvě družstva a jedno postupuje – u tohoto systému je občas problém přesvědčit postoupivší družstva, aby se vydala znova na start.

Po ukončení závodu mezi družstvy většinou následují exhibice jako výběr vedoucích proti výběru dětí apod.

### 1.5 Vavrdův memoriál

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	asi 4 rozhodčí	Doba	60 min.
Věci	stará rozbitá kola, fáborky	Jak	družstva

Ke hře potřebujeme stará rozbitá kola (pokud nejsou rozbitá před závodem, tak po závodě budou). Každé družstvo dostane jedno kolo. Účelem závodu je projet vyfáborkovanou trať, tak aby se člověk sedící na kole nedotkl země (to se nějak vhodně penalizuje). Trať závodu vede velice náročnými úseky jako jsou prudké srázy, koryto řeky, kde je po pás vody, bahno... Krom toho mohou být na trati prémie jako krasojízda či kolová (střelba míčem na branku), které se bodují a posléze započítávají do výsledků. Hráči se střídají v roli jezdce a jede se více koleček.

### 1.6 Příběhy z depa

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	cca. 3 organizátoři	Doba	120 min.
Věci	tužky, papíry, fáborky	Jak	dvojice

Závodí se po dvojicích (pokud možno smíšených). Úkolem dvojice je urazit co největší počet koleček. Základ je, že se běhá, může se však udělat více různých okruhů různými typy překonávání (např. jízda na kole).

Na trati je vždy pouze jeden z dvojice, druhý čeká v depu. Během celého závodu spolu hráči nesmí mluvit, jediný dovolený způsob komunikace je přes papír a tužku. To, co si hráči píší je jejich věc, ale většinou to bývá domlouvání taktiky, popis vlastního fyzického stavu, hecování, ale i věci netýkající se závodu.

Tato hra má tu výhodu, že vám po ní zbyde i něco jiného než vzpomínky (ten kus papíru).

## 1.7 Safari

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	min. 5 zvířat, 1–2 policisté, 1 šéf hry	Doba	45–90 min.
Věci	lístečky se jmény zvířat, ceník, kreditní karty	Jak	jednotlivci

Vymezení vedoucí se stávají zvířátka (při nedostatku vedoucích mohou být zvířátka děti, pak hru vyhodnocujeme ve dvou kategoriích – lovci a zvířata). Sestavíme ceník zvířat (při vytváření ceníku přihlídneme k běžeckým dispozicím jednotlivých zvířat (resp. vedoucích)). Ceník je pohyblivý – to znamená, že pokud bude tygr často chytán jeho cena klesne a naopak.

Vlastní hra: lovci (tj. hráči (tj. děti)) loví zvířata dotykem. Když uloví zvíře, dostane lísteček. Každý lovec u sebe může mít maximálně jistý předem určený max. počet kusů zvěře (asi tak 2–3). Kdykoliv může lovec zajít do výkupny (=šéf hry, který sedí někde na kraji území) a prodat zvířata, která ulovil dle aktuální ceny. Peníze se hráčům zapisují na kreditní karty (=podepsané papírky). Lovci si dále kupují loveckou licenci – ta je na 10–30 min. Pokud lovec chytne policista a lovec má u sebe zvíře, ale nemá licenci na danou dobu, je mu zvěř odebrána, případně zaplatí pokutu.

Hra končí, až to šéfa hry přestane bavit. Nebo pokud vedoucí v roli zvířat zkolabují.

Nadstavba 1: Lovci si mohou kupovat různé vozíky apod., díky kterým uvezou více zvířat.

Nadstavba 2: Lovci si mohou kupovat zbraně a poté okrádat ostatní lovce. Vyhrává lovec, který má lepší zbraň. Policie samozřejmě bojuje proti zlodějům.

Pozn.: Tato hra je velmi nebezpečná pro fyzicky méně zdatné vedoucí, a proto je vhodné určit např. jednu mýtinku jako rezervaci, kde si vysílená zvěř může odpočinout, ovšem po čase omezenou dobu, aby se tam neváleli celou hru.

## 1.8 Zvířata

Potřeby		Hráči	10–25
Lidi	asi 6 zvířátek	Doba	20–50 min.
Věci	lístečky se jmény zvířat	Jak	jednotlivci

Vedoucí se opět vybaví lístečky se jmény zvířat (je vhodné používat spíše známá zvířata) a rozprchnou se do území (vhodnější je něco méně přehledného). Když hráč chytne vedoucího, ten vylosuje jeden z lístečků, které má u sebe a hráč má určitý počet otázek, aby uhádl co je to za zvíře (na otázky se odpovídá pouze Ano/Ne). Počet otázek je vhodné přizpůsobit věku (např. 30–věk otázek). Pokud hráč zvíře uhádne, získává lísteček, jinak setřel.

Vyhrává samozřejmě ten, kdo má nejvíce lístečků. Doporučuji zařadit některá prémiová zvířata jako Člověk, Žena, Letadlo...

## 1.9 Evoluce – potrava

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	3 stanoviště, 1 recyklátor	Doba	30–45 min.
Věci	lístečky, cedulky	Jak	jednotlivci

První krok při přípravě této hry je sestavit vhodný potravní řetězec. Já navrhuji tento, ale klidně si udělejte svůj.

- Stupeň 0: tráva, třešně, kopretiny, cola, hamburger (hodnota stravy 1)
- Stupeň 1: čmelák (žere třešně, kopretiny), brouček (žere trávu, kopretiny), bakterie (žere stupeň 2,3) (hodnota stravy 2)
- Stupeň 2: zajíc (žere trávu), špaček (žere čmeláky, třešně), blboun (žere čmeláky, broučky) (hodnota stravy 3)
- Stupeň 3: medvěd (žere zajíce, blbouna), orel (žere zajíce, špačky)
- Stupeň 4: člověk (žere colu s hamburgrem a chytá bakterie)

Stupeň 0 je reprezentován lístečky poházenými po lese. Všichni hráči začínají na stupni 1, kdo umře může začít znova na stupni 1. K přestupu na vyšší stupeň je vždy potřeba nasbírat potravu s hodnotou alespoň 5 (vyjímka bakterie, viz. níže). To znamená, že pokud jste čmelák musíte na začátku nasbírat 5 lístečků s třešněmi či kopretinami. Na druhém stupni již můžete lovit také zvířátka 1. stupně, to znamená, že když někoho chytnete, seberete mu jeho cedulku a on začíná znova. Takže takový špaček může nalovit třeba 2 čmeláky a 1 třešeň nebo 5 třešní atd. Obdobně je to se stupněm 3. Vyjímka jsou bakterie, které loví zvířata stupně 2 a 3 (na ulovení medvěda či orla jsou potřeba 2 bakterie, které plácnu oběť těsně po sobě) a stačí jim k postupu na další stupeň pouze 1 kořist. Účelem celé hry je stát se člověkem a nasbírat co nejvíc bodů. Člověk získá 5 bodů za hamburger s colou, 1 bod za samotnou colu či hamburger či za ulovenou bakterii.

Pozn. k realizaci: Je dobré udělat aspoň 3 stanoviště na kterých budou probíhat postupy na vyšší úroveň a „oživování mrtvých“ (aby se netvořily fronty) a 1 recyklátora, který bude znova rozmisťovat posbírané papírky.

### 1.10 Aztécký náčelník

Potřeby		<i>Hráči</i>	6 a víc
<i>Lidi</i>	0	<i>Doba</i>	5 min.
<i>Věci</i>	0	<i>Jak</i>	jednotlivci

Hráči představují španělské dobyvatele, kteří honí Aztéckého náčelníka. Aztécký náčelník má dva obránce a mírný náskok (případně je skovaný v území). Dobyvatelé vítězí, když povalí náčelníka na záda. Náčelník zvítězit nemůže.

## 2 Náročnější běhací hry – obchodovací

*Přemýšlel, jak by turistovi nejlépe objasnil, co je to za život, když žába je pro vás vítanou potravou, zaječí nora plná bobků skvělý úkryt před deštěm a letící sova tichý noční děs. Kalhotky z vydělané krtčí kůže – to zní romanticky jen do okamžiku, kdy musíte tu kůži vlastnoručně stáhnout z původního majitele, zatímco se ten malý hajzlík, zahnaný do kouta nory, zuřivě brání.*

*T. Pratchett: Lehké fantastično*

### 2.1 Dostavník

Potřeby		<i>Hráči</i>	10–30
<i>Lidi</i>	0	<i>Doba</i>	1 hra 5–10 min.
<i>Věci</i>	koule (asi 1–2× více než hráčů), dostavník (=kolečka, vozíky)	<i>Jak</i>	družstva (2)

Hrajou proti sobě 2 družstva: indiáni a pošťáci. Úkolem pošťáků je projet s dostavníkem (ideální dostavník jsou kolečka nebo dvoukolák) určenou trať. Úkol indiánů je zabránit jim v tom. Na počátku hry se pošťáci připraví na startovní místo a indiáni se rozmístí v terénu (doporučuje se někde blízko trati). Kdo je trefen koulí, je mrtev a odchází na určené místo.

Pokud se indiáni zmocní dostavníku, mohou ho odvléct někam pryč. Pokud se nepodaří pošťákům dovést dostavník do určitého časového limitu, prohráli. Družstva si střídají role.

Při této hře se většinou ztratí tak 50% papírových koulí. Hmm. Osud.

### 2.2 Boj o vysílače

Potřeby		<i>Hráči</i>	20–30
<i>Lidi</i>	1 šéf hry	<i>Doba</i>	30–60 min.
<i>Věci</i>	asi 6 vysílaček, sirky, koule	<i>Jak</i>	družstva (asi 4)

Příprava: do území umístíme 5 vysílačů. Vysílač má 3 části: strom (ten nestavíme, ale využijeme přírody) papírovou ceduli se jménem vysílače a vysílacím kanálem a vysílačka. Je nutné, aby každý vysílač měl přidělený jiný kanál. Hráče rozdělíme do 4 družstev (lze změnit, ale je důležité, aby počet družstev a vysílačů nebyl shodný). Každý hráč dostane na počátku 3 sirky (životy) a každé družstvo přidělený počet koulí.

Hra: souborový systém zřejmý – kdo je zasažen, přichází o život a musí zlomit sirku, kdo již nemá sirky, zvedne ruku a jde si za šéfem hry pro nový život (dostane již jen jeden). Přibližně každých 5 min. šéf hry obvolá postupně všechny vysílače a připíše vždy družstvu, které se mu z daného vysílače ozve bod. Vítězí družstvo s největším počtem bodů.

Lze hrát i bez vysílaček. Pak je potřeba jeden rozhodčí navíc, který každých 5 min. obejde všechny stanoviště a zjistí, kdo je zrovna kontroluje.

Pozn.: počty družstev a vysílačů mohou být samozřejmě i jiné, ale je důležité, aby byl počet vysílačů menší než počet družstev (to dodává hře dynamičnost).

### 2.3 Městské gangy

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	1 rozhodčí (není nutný, ale vhodný)	Doba	1 hra 5–10 min., hrát tak 5 krát
Věci	koule, vlajky (ufa či šátky)	Jak	družstva (3–5)

Doporučuje se hrát v ne příliš přehledném území s hodně úkryty a strategickými body (např. stanový tábor). Ideální (dle mého názoru) je počet družstev 4. Každé družstvo má svoji vlajku umístěnou na určeném místě. Hraje se po předem určenou dobu a vítězí družstvo, které má po uplynutí této doby nejvíce vlajek. Pravidla boje jsou jednoduchá: kdo je zasažen, je mrtev, položí všechny koule, které má na místo a odchází na určené místo. Vlajka se krade tak, že se vezme a odnese k vlastní vlajce. Je nepřijatelné, aby někdo utíkal s vlajkou někam „pryč“.

Při větším (než 2) počtu družstev většinou vznikají nepříliš stálé koalice, což činí hru zajímavější.

### 2.4 Indicie

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	0 (resp. asi 8)	Doba	15–90 min.
Věci	indicie, poklad(y)	Jak	družstva (aspoň 3)

Zvolíme v terénu vhodné místo a zakopeme poklad. Toto místo následovně popíšeme pomocí indicií (např. „Je 2 metry od lípy.“, „Je vidět od pumpy“, atd. – vhodné je mít alespoň 6 indicií) a tyto indicie rozmístíme do terénu. Děti hledají nejdříve indicie a poté podle nich poklad.

Nadstavba 1: Zakopeme více pokladů a indicie patřící k jednomu pokladu označíme jednou barvou, případně značkou.

Nadstavba 2: Indicie neumísťujeme do terénu, ale družstva je získávají za plnění určitých úkolů (pak je potřeba dostatek lidí, u kterých ty úkoly budou plnit).

### 2.5 Vaření jídla

Potřeby		Hráči	20–40
Lidi	aspoň 7	Doba	180–240 min.
Věci	spousta nejrůznějších potravin, zápalky, ešusy, rýč	Jak	družstva (po cca 3 lidech)

Každý vedoucí dostane přidělenou určitou potravinu a vymyslí si nějaký úkol. Děti se rozdělí do družstev a v první fázi hry běhají mezi vedoucí, plní úkoly a dostávají potraviny. Když mají dostatek potravin, vyrazí na louku, vykopou si ohniště a začnou klohnit (k získání potravin mohou využít i přírodní zdroje, takže by mělo vzniknout chutné jídlo „co les dal“). Hodnotí se kvalita, originalita, počet chodů, estetický vzhled...

Pozn.: Toto je velice zajímavá, ale i poučná hra. Děti si v rámci hry vyzkouší rozdělání ohně a vaření na ohni. Mnohdy dokáží svým kuchařským uměním překvapit. To ovšem ještě neznamená, že porota nebude mít odvařené chuťové buňky:-)

### 2.6 Barevná křížovka

Potřeby		Hráči	5 a víc
Lidi	aspoň 4	Doba	30 min. a víc
Věci	papír, tužka, pastelky	Jak	družstva

Nejdříve si připravíme nějaký koncový úkol, jehož znění vepíšeme do mřížky (můžeme použít nějakou jednoduchou šifru, jako třeba šnek) a políčka mřížky obarvíme barvičkama. Ke každému vedoucímu patří jeden úkol a jedna barva. Za jedno splnění úkolu jim prozradí jedno písmenko, které leží na políčku s jeho

barvou (aby to bylo těžší, tak jim na začátku neřekneme kdo má jakou barvu). Takhle družstva postupně běhají mezi vedoucími, plní úkoly a sbírají písmenka až dostanou celý text. Kdo první splní koncový úkol vyhrál.

## 2.7 Plyšová medvídci

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	5 pašeráků, 3 policajti, 1 šéf hry	Doba	60–90 min.
Věci	lístečky, peníze	Jak	družstva (po 3 lidech)

Legenda: Bylo nebylo, v jednom království byla mocná firma Mattel a ta vyráběla odporné plastické panenky Barbie. A protože v tomto království byla zkorumpovaná byrokratická vláda, firma podplatila vládu a ta vydala zákon zakazující prodej plyšových hraček (zvláště pak medvídků), aby se lépe prodávaly plastické panenky. Protože však plyšová medvídci jsou nezbytnou součástí trhu, vznikl obratem černý trh s plyšovými medvídky a vaším úkolem je právě vydělávat na obchodování s plyšovými medvídky.

Příprava: Potřebujeme spoustu lístečků. Na každém lístečku je právě jedna z následujících šesti součástí plyšového medvídka: hlava, oči, uši, tělo, nohy, ruce. Každý lísteček navíc obarvíme nějakou barvou. Dále potřebujeme nějaké platidlo. Doporučuji vytisknout nějaké papírové peníze, používat normální není příliš vhodné.

Pravidla: Hraje se po trojčlenných družstvech. Na počátku dostane každé družstvo určitý základní kapitál. Poté vyrazí do území, ve kterém se pohybují pašeráci a policajti (pozn. policie je samozřejmě taky zkorumpovaná a podplacená, takže policajti si pašeráků příliš nevšímají, ale ti se od nich radši drží dál). Družstvo se vydá za pašeráky a od nich kupuje za peníze jednotlivé součásti medvídků. Družstva samozřejmě mohou obchodovat a vyměňovat mezi sebou. Pokud se podaří družstvu poskládat celého medvídka, může ho u šéfa hry prodat. Výkupní cena však není jednotná, záleží na barvách. Mnohobarevný medvídek je nejlevnější, dvoubarevný je dražší, dále jsou jednobarevní medvídci, přičemž různé barvy mohou být ohodnoceny různými cenami. Nejdražší je albín – celý bílý, jen oči červené. Ceny jsou pohyblivé. Během obchodování se družstvo může rozdělit, během prodeje však musí být všichni pohromadě. Ceny jsou samozřejmě udělané tak, aby družstva vydělávala. To znamená, že pokud pašeráci prodávají části za 2–3 penízky, vykupujeme za 18 a více.

Pak je tu samozřejmě ta zlá policie. Když někoho chytne, sebere mu všechny části, které má u sebe. Policie je samozřejmě podplatitelná, takže hráč se může s policajtem domluvit, že mu místo částí dá nějaké penízky. Policajti nesmí příliš blízko k výkupně. Vyhrává samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce peněz. Zbylé součásti, které hráčům na konci zbydou, vykoupíme za jednotnou cenu.

Tip dne: Peníze po hře nevybíráme, ale necháme je hráčům a uděláme dražbu. Dražíme cukrovinky a podobně.

Pozn.: Na této hře je nejlepší, jak děti běhají po lese a křičí: „Nemáte někdo zelený uši?“ „Ne, ale mám červený nohy.“ :-)

## 2.8 Plyšová medvídci – Voodoo

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	1 obchod, 4 darebáci	Doba	30–60 min.
Věci	lístečky	Jak	družstva (min. 3 po 6 lidech)

Poznámka na úvod: Tato hra samozřejmě vzniká proto, že máme nastříhané části medvídků z minulých her a chceme je nějak využít, tj. i příběh je nezávazným pokračováním předchozího.

Legenda: Uplynula jistá doba a zkorumpovaná vláda byla svrhnuta, takže s plyšovými medvídky se může opět volně obchodovat. Firma Mattel se však nevzdává svých ambicí a nyní podniká teroristické akce vůči všemu co má něco společného s plyšovými medvídky. A tak se jednoho deštivého dne stalo, že letadlo, které převáželo zásilku plyšových medvídků z Evropy do Austrálie, se stalo terčem takového útoku. Letadlo vybuchlo a medvídci byli roztrháni a rozletěli se všude po krajině. Náhodou se tak stalo zrovna nad Afrikou nad územím křováků, kteří hojně provozují voodoo. Jak jistě víte, v současnosti již voskové figurky nejsou při voodoo jaksi in, v současnosti jsou moderní medvídci. Každé družstvo tedy představuje jeden klan křováků a vydělává si sbíráním a prodejem medvídků.

Hra: Hráči běhají po území a hledají části medvídků a nosí je na tržiště (každý hráč smí mít u sebe max. 1 část, výjimka viz. níže). Na tržišti má každá družina trezor, kam si části schovává a když má celého medvídka může ho prodat v obchodě (samozřejmě cenově rozlišíme jednobarevné, dvoubarevné a vícebarevné medvídky a vypíšeme nějaký speciální model (albín, vosa – 3 části žluté, 3 černé)). Peníze

zapisujeme družstvům v obchodě na účet. V obchodě se pak prodávají kameny a voodoo souprava (viz. níže). Hráči jednoho družstva si rozdělí následující role:

- šaman – síla 1, může nosit více částí než jednu, neplatí na něj voodoo
- vrhač – síla 2, může vrhat kameny (papírové koule), pokud se trefí automaticky vyhrává
- stopař – síla 3
- bojovník – síla 4
- náčelník – síla 5
- voodoo bába – síla 0, pokud si pořídí voodoo potřeby, pak má sílu 6

Soubojový systém je zřejmý – když se dva plácnou, vyhrává ten s větší silou a obere prohraného o to co má u sebe.

Potvory:

- Agent firmy Mattel – koho chytne, tomu sebere jeho části medvídků
- Kamenozrout – obírá vrhače o jejich kameny
- Černokněžník – obírá voodoo báby o jejich voodoo potřeby
- Moucha Tse–Tse – štípe (koho štípne, ten musí splnit její úkol, aby se vyléčil, úkoly dle nálady).

Na konec se vyhlašuje anarchie – neplatí žádná pravidla a prostě se jenom sbírá. Vyhrává družstvo, které má na konci nejvíce peněz (jak překvapivé).

## 2.9 Zlatá horečka

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	1 šéf hry, 3–5 policajtů, 1 Jessy James	Doba	60–120 min.
Věci	zlaté kamínky, papíry, tužky, váhy, koule, čas	Jak	malá družstva, jednotlivci

Příprava: Nejdříve musíme opatřit zlaté valouny, nejjednodušší jsou žluté papírky, ale to není příliš efektivní. Lepší jsou normální kamínky obarvené zlacenou (cca 30 Kč na dostatek kamenů, po obarvení budete mít doslova zlaté české ručičky:-). Na vhodném místě vybudujeme (to znamená položíme sem váhy a papíry) banku. V okolí (do 400 m) banky vytyčíme provázky zlatonosná území a umístíme do nich valounky. Dále zhotovíme mapu těchto území. Doporučuji též předtisknout licence (použití viz níže). Hráče rozdělíme do malých skupin, případně mohou hrát i jednotlivci. Každou skupinu vybavíme koulemi.

Vlastní hra: Hráči mohou postupovat buď legálně či nelegálně.

Legální přístup je následující: Družstvo si zakoupí licenci na určité území a čas, odebere se k danému území a zde může po onen čas hledat zlato. S najitým zlatem se vrací zpět do banky a zde ho prodávají dle váhy (Doporučené pravidlo: Nikdo nesmí mít u sebe více než tři valounky).

Nelegální přístup: Hráči vstupují do vymezených území bez licence, případně okrádají ostatní zlatokopy (okrádá se tak, že někoho trefím koulí, on musí zůstat stát a odevzdat všechno své zlato). Pokud však policista uvidí někoho, jak provozuje nelegální činnost, odmění jej pokutou. Ideální je, když mají policisté vysílačky a hlásí pokuty rovnou šéfovi hry, který je zapisuje k výdělkům.

Jessy James běhá po území a okrádá zlatokopy. Jessyho samozřejmě okrást nelze. Doporučuje se recyklovat valounky (to znamená, že to co vykoupíme opět po někom pošleme rozmístit do pole).

Posledních 5 minut hry se vyhlašuje anarchie a policie odchází do penze.

## 2.10 Poklad krále Ašóky

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	1 šéf hry, 2–3 potvory (nepovinné)	Doba	60–120 min.
Věci	šifry na papírkách	Jak	družstva či jednotlivci

Legenda: Kdysi kdesi byl mocný válečník Ašóka a ten dobyl velká území. Když ho to přestalo bavit (to dobývání) usadil se, stal se panovníkem a vytvořil moudré zákony. Aby si všichni zákony dobře pamatovali, nechal je vytesat do kamene (resp. napsat na papírky) a rozmístit po svém území. Teď na to přišla muzea a najala si vás, abyste pro ně zjistili co je na těch deskách napsáno. Ale pozor, král Ašóka byl filuta a ty zákony zapsal náh fikaně (asi aby to ti poddaní neměli při čtení moc jednoduchý).

Příprava: Na papírové cedulky napíšeme vybraná moudra ve vhodných šifrách (přiměřeně schopnostem hráčů). Cedulky poté rozmístit po území.

Pravidla: Hraje se po malých družstvech či po jednotlivcích (v případě schopnějších jedinců). Úkolem hráčů je jednak nalézt a zapsat texty na deskách a pak je rozluštit, přičemž je důležité, kdo to zvládne první. Za přinesení zapsaného textu je 1000 za vyluštění je další 1000. Kdo však daný nápis přinese,

resp. rozluští první dostává navíc prémii 3000, tj. celkem 4000 (maximálně lze tedy získat za jednu desku 8000). Při odevzdávání textu či rozluštěné šifry šéfovi hry musí být celé družstvo pohromadě, jinak se může pohybovat rozděleně.

Situaci hráčům komplikují domorodci, kteří jim vždycky, když je chytnou seberou veškerý popsaný papír.

Vítězí samozřejmě družstvo, které má na konci nejvíce bodů.

## 2.11 Poklady – básničky

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	1 šéf hry + 2–3 potvory	Doba	30–60 min.
Věci	lístečky, cedulky s poklady (viz. níže)	Jak	jednotlivci

Příprava: Vyrobíme asi 20 pokladů – poklad je papírová cedulka. Z jedné strany má napsáno jaká je jeho cena a co je potřeba k jeho vytažení (viz níže). Z druhé strany je vlastní poklad – krátká básnička. Cedulky umístíme do herního území básničkami dolů. Dále vyrobíme lístečky – těch bude tolik kolik hráčů a každá má na sobě jedno z následujících slov: baterka, lano, nůž, batoh (rozvrstvení pravidelné, lze změnit). Na počátku hry si každý hráč vylosuje jeden lísteček a od této chvíle představuje danou věc.

Vlastní hra: K vytažení každého pokladu jsou potřeba nějaké věci (viz. cedulka), např. 2 nože a 1 baterka. To znamená, že se u cedulky musí sejít daný počet lidí zastupujících dané věci.

Když se sejdou mohou cedulku otočit, naučí se básničku nazpaměť a vydají se za šéfem hry. Poté co mu básničku sborově zarecitují, jim je každému připsán daný počet bodů (viz. cedulka). První skupinka, která daný poklad vytáhne dostane prémiové body navíc. Samozřejmě žádný hráč nesmí vytáhnout 1 poklad se dvěma různými skupinami. Je důležité, aby zastoupení jednotlivých věcí na cedulkách bylo rovnoměrné, tj. aby všichni měli stejné šance. Úkol hráčům navíc komplikují potvory, každou nějak pojmenujeme (tygr, had, žížala...) a každá se projevuje jinak. Když potvora hráče plácne, musí hráč splnit úkol charakteristický pro tuto potvoru (udělat 10 dřepů, vyzout si botu, obskákat na 1 noze 3 stromy, apod.).

Vítězí samozřejmě hráč, který má na konci nejvíce bodů. Konec je po předem neurčené době (dle vůle šéfa hry).

Tip dne: Je dobré udělat jeden poklad, na který je potřeba hodně lidí, který je za hodně bodů a který je hodně hlídán potvorami. Nedoporučuji pak ukončit hru těsně předtím než se naučí básničku z paměti (z vlastní zkušenosti:-).

## 2.12 Latrína

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	7 průjmů, 1 zácpa, 1 latringirl	Doba	30–45 min.
Věci	označený ešus, lístečky (WC, latrína, toal. papíry), cedulky průjmů	Jak	jednotlivci

Ve vymezeném území je skryta latrína (=ešus s cedulkou Latrína) s papírky označenými latrína či WC. Úkolem hráčů je najít latrínu a poté získat co nejvíce potvrzených lístečků – musí dojít na latrínu, vzít jeden lísteček, dojít za latringirl, která sedí někde na kraji území, nechat si lísteček potvrdit a mohou jít znova.

Aby to nebylo tak jednoduché, pobíhají v území průjmy. Průjmů je asi sedm a mají svá jména (cedulky na zádech – např. řídký, nekonečný...). Každý hráč má na počátku 3 toaletní papíry (=životy). Pokud hráče chytne průjem, sebere mu 1 toaletní papír. Pokud někoho chytne průjem a on nemá toal. papír, je vyřazen ze hry. Průjmy nesmí příliš blízko k latrině a k latringirl.

Další postavou je zácpa – pokud hráč chytne zácpu, dostane 1 toal. papír. Hraje se po určitou dobu (cca 30–45 min.). Vítězí ten, kdo má nejvíce potvrzených papírků. Pokud má více lidí stejný počet papírků, vyhrává ten z nich, který si zapamatoval více jmen průjmů. Doporučená cena pro vítěze je role pravého toaletního papíru.

## 2.13 Puding

Potřeby		Hráči	10 a více
Lidi	4 kuchaři	Doba	15–30 min.
Věci	puding v 5 kotlících, lžičky	Jak	jednotlivci

Příprava: Uvaříme dostatečné množství pudingu (je vhodné do něj umístit nějaké bonusy, např. bombónky... (zvláště v případě, že puding není příliš dobrý)) a rozdělíme ho do 5 nádob a rozmístíme

v území. Každý hráč si vezme lžičku.

Úkolem hráčů je sníst co nejvíce pudingu. Puding je dovoleno jíst pouze lžičkou! Úkol hráčům ztěžují 4 kuchaři, kteří si hlídají svoje pudinky. Pokud kuchař někoho chytne, sebere mu lžičku a řekne mu úkol, po splnění tohoto úkolu, mu lžičku vrátí.

Po vhodné době vyhlášíme anarchii – nechytá se a všichni (včetně kuchařů) jenom žer... Fotograf doporučen.

## 2.14 Magie

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	1 šéf hry, 3 mágové	Doba	45–75 min.
Věci	cedulky, lístečky, tužka, papír, spínací špendlíky	Jak	jednotlivci

Tato hra je úpravou hry Poklady – básničky.

Příprava: Do herního území umístíte desky s kouzly – ty vypadají následovně: lísteček, na kterém je napsáno jméno kouzla, kdo je potřebný k seslání kouzla, jak se kouzlo sesílá a kolik je za něj bodů. Na kraji území vytvoříme magický kruh (třeba z větví). Během hry je každý hráč příslušníkem některé kouzelnické třídy: zaklínač, šaman, kouzelník, čaroděj, mág. Každý má u sebe cedulku, která říká, co je za třídu. Za bodový poplatek, lze třídu změnit.

Účelem hry je získat co nejvíce bodů. Body se získávají za seslání kouzel. Každé kouzlo se skládá z určité posloupnosti pohybů (pohyby jsou například tlesknutí, lusknutí, zkřížení rukou, přemýšlení, ukázání...) a musí být sesláno přesně daným počtem lidí daných kouzelnických tříd (např. 2 šamany a 1 čarodějem).

Hra probíhá následovně: hráči na území hledají cedulky s popisem kouzel, snaží se sehnat příslušný počet správných lidí a naučit se pohyby. Když se jim to povede, tak dojdou k magickému kruhu a tam kouzlo sešlou. Pokud to předvedou správně, tak jim šéf hry započítá body. Nikdo nesmí seslat stejné kouzlo dvakrát.

Aby to nebylo tak jednoduché, tak po území běhají tři mágové: černý mág (když někoho chytne, tak musí provést několikrát speciální ozdravné kouzlo – to hráče na počátku naučíme), bílý mág (ten je velmi hodný a proto, když někoho potká (tj. chytne ho), tak ho naučí nějaké velmi zajímavé kouzlo a nepustí ho dřív než se správně zopakuje. Toto kouzlo je hráči samozřejmě naprd.) a žlutý (mentálně postižený) mág (ten dává hráčům mentální úkoly).

Pozn.: Je možno jednotlivé kouzelnické třídy mírně znerovnováhat. To znamená, že například kouzla, ke kterým je potřeba mág budou lépe bodově ohodnocena, ale přeučení se na mága bude bodově náročnější.

## 2.15 Planetky

Potřeby		Hráči	20 – 30
Lidi	7 planet, 4 policisté	Doba	75–120 min.
Věci	ceníky, „kreditky“ pro hráče	Jak	jednotlivci

Základem této hry je obchodování. Jednotliví hráči představují vesmírné lodě, které se snaží vydělat co nejvíce peněz obchodováním mezi našimi planetkami. Vesmírné lodě obchodují s určitým zbožím (např. počítače, koření, zlato, rychle rostoucí hrášek, ...). Na každé planetě je ceník zboží jiný (pozn. ceny se mohou během hry měnit). Základní princip je tedy následovný: přiletím na nějakou planetu, koupím zboží, které je zde levné a odletím prodat ho na planetu, kde je drahé. Veškeré příjmy a výdaje se zaznamenávají na kreditní kartu, tu má každý hráč u sebe, ale zapisovat na ni smí pouze organizátoři. Zboží se prodává po určitých jednotkách (např. po tunách) a každá loď má na počátku určitou nosnost (např. 2 tuny). Lze dokupovat „přívěsy“ – pak lze vézt více zboží. Dále existují tzv. speciální zásilky a černý trh. Speciální zásilky jsou určeny pro některou konkrétní planetu. Jejich ohodnocení je vyšší než obvykle a jejich počet je omezen. Zboží na černém trhu (např. drogy, bílé maso, lentilky...) je dražší a poskytuje větší výnosy, ovšem je tu riziko. Pokud někoho, kdo přepravuje zboží z černého trhu, chytne policie, zabaví mu zboží a dá mu pokutu.

Dále je tu nepovinné pravidlo o boji. Na počátku mají všichni bojovou sílu 1, během hry ji mohou zvyšovat (nákup na planetách). K souboji dojde dotykem. Souboj probíhá pomocí známé hry Kámen–nůžky–papír. Tomu, kdo má větší bojovou sílu, stačí jednou vyhrát a vyhrál celý souboj. Ten, kdo má menší bojovou sílu (BS), musí vyhrát alespoň tolikrát, aby „převážil“ soupeře (např. hráč 1: BS 4, hráč 2: BS 2; hráči 1 stačí vyhrát 1×, hráč 2 musí vyhrát 3×, aby vyhrál celý souboj). Vítěz souboje smí

poraženému sebrat veškerý náklad. Okrádání je samozřejmě nezákonné a policie proti agresorům tvrdě(?) zasahuje.

Pozn. 1: Policie nesmí na planety.

Pozn. 2: Je celkem důležité, měnit aktuálně ceny (dle množství dodávek), aby někdo nemohl odehrát celou hru obchodováním na jedné trase.

Pozn. 3: Není problém zasadit tuto hru do jiného prostředí (např. ostrovy a lodě...), příp. vypustit v rámci zjednodušení některá pravidla (např. černý trh či souboje).

## 2.16 Pošty

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	7 pošt, 3 indiáni	Doba	60–90 min.
Věci	lístečky, kreditky + viz.dále	Jak	jednotlivci

Tato hra vzniká v zásadě zjednodušením předchozí hry (Planetky).

Příběh: Na divokém západě jsou pošty a vy jste dopravci Pony expressu a vozíte poštovní zásilky. Práce je to riskantní, protože na území se pohybují indiáni a dělají neplechu.

Na území rozmístíme 7 pošt (je vhodné, aby pošty věděly přibližně o poloze ostatních – z důvodu ohodnocování zásilek (viz níže)). Hráči vždy dojdou na poštu, zde vyfasují zásilku a poté co ji doručí do cílové stanice (ta je vždy pevně dána, takže na počátku hry nejdříve hráči potřebují zjistit, kde která pošta je) vydělávají nějaké peníze. Peníze se zapisují stejně jako minule na „kreditní karty“. Každý u sebe může mít max. jednu zásilku.

Jsou tři druhy zásilek: dopisy, balíky, telegramy. Základní druh je dopis. Ten prostě dostanou a když ho doručí dostanou peníze. Když doručují balík, musí zaplatit zálohu, ale když ho doručí, dostanou více peněz než za dopis. Abysme mohli provozovat telegramy, je potřeba, aby pošty měly přesně seřazený čas (max. odchylka 5 s) nebo vysílačky. Za telegram se neplatí záloha, ale musí být doručen do určitého času (z tohoto důvodu jsou nutné výše uvedené potřeby). Množství peněz, které za zásilku hráč dostane, vždy určuje odesílatel a měl by přitom přihlížet k vzdálenosti mezi poštami.

A teď indiáni. Jsou zde dva rody – Siouxové a Apačové. Apačové kradou zásilky, to znamená, že když chytanou hráče, který něco veze, tak mu to seberou (což je nepříjemné zvláště u balíků). Siouxové jdou po penězích – prostě hráči odepíšou z jeho konta určitou částku. Indiáni samozřejmě nesmí na pošty. Siouxové a Apači se nemají rádi a řvou na sebe (zvláště důležité pravidlo).

Pozn. 1: Žádný hráč se nesmí zadlužit, to znamená, že nemůže vozit balíky, dokud na to nemá peníze a že ho Sioux nemůže okrást o víc peněz než hráč má.

Pozn. 2: Je dobré, když pošty dávají indiánům tipy na příliš bohaté hráče (aby si moc nevyskakovali;-).

## 2.17 Vlázky

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	5 nádraží, 2–3 lupiči, 1 depo	Doba	60–90 min.
Věci	cedulky, lístečky (viz. níže), peníze	Jak	jednotlivci

Hra je částečně zjednodušením hry Planetky, částečně však také zkomplikováním. V hracím území je situováno cca 5 nádraží a 1 depo. Na nádražích se obchoduje s 3 základními surovinami – uhlím, dřívím a lentilkami a dále mezi nádražími cestují lidé (to vše je reprezentováno lístečky).

Každý hráč představuje jednu z následujících částí vlaku – lokomotivu, nákladní vagón, osobní vagón, ozbrojený vagón. Vagóny mají různé funkce, avšak sami o sobě se nemohou mezi nádražími pohybovat – na to potřebují lokomotivu. Jedna lokomotiva utáhne max. 4 vagónky a vláček se musí pohybovat tak, že se všichni jeho členové drží za ruce. Lokomotiva nesmí vyložit vagónek mimo nádraží. Nákladní vagónek smí převážet suroviny (vždy jen jednu) a vydělává na tom, že levně koupí a draze prodá. Osobní vagón převáží lidi – u lístečku je vždy napsáno kam lidé jedou a kolik z toho bude peněz. Ozbrojený vagón zajišťuje ochranu před lupiči – vlak který nemá ozbrojený vagón může být přepaden lupiči a ti oberou jeho členy buď o nějaké peníze nebo jim seberou náklad. Na co je depo: 1. V depu všichni začínají. 2. Pokud už někoho nebaví být tím čím je, může se v depu nechat za symbolický poplatek přestavět na něco jiného. (Pozn. Do depa a z depa mohou vagónky jezdit bez lokomotivy).

Jak probíhá hra: Nákladní a osobní vagónky vydělávají přímo obchodováním na nádražích. Lokomotivy vozí za smluvní ceny vagónky mezi nádražími a ozbrojené vagónky si nechávají platit za to, že jezdí s nima. Základem hry je právě ono smlouvání – kdo, koho svezí a hlavně za kolik.

Pravidlo pro starší hráče: zrádné ozbrojené vagónky – pokud lupič přepadne vláček, který má ozbrojený vagón, tak ho může ukecat, aby vláček zradil a nechal lupiče provést krádež. Lupič se pak s ním o lup podělí.

Premie: nádraží můžou v omezeném množství prodávat různé premie: velký vagón na jedno použití (uveze víc nákladu), bojový vagón (můžou okrást lupiče), štít (chrání normální vagónek před lupiči (jednou)) atd.

Nevyzkoušený tip: vzhledem k tomu, že během hry se nám většinou vytvořily stálé vláčky a tudíž se moc nesmlouvalo, doporučuji zavést následující pravidlo: Vláček může jet ve stejném složení maximálně 3 krát po sobě (nebo tak nějak).

## 2.18 Las Vegas

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	5 zaměstnanců herny	Doba	180–300 min.
Věci	kostky, karty, ruleta, peníze, papíry	Jak	jednotlivci

Při této hře se nemusí vůbec běhat, ale protože se při ní obchoduje, tak jsem ji zařadil sem. Je to hra spíše pro starší hráče. Základem hry je herna. Jednotliví organizátoři provozují různé hazardní hry, hraje se o připravené papírové peníze. To co činí hru zajímavou je to, jak se peníze získávají a jak se dají použít. Peníze hráči získávají prodejem směnek na svoje služby. Služby mají splatnost jednoho roku a mohou být téměř libovolného charakteru (od pusy na dobrou noc po víkendový výlet s ubytováním a stravou). S takto nabytými penězi pak hráči hrají hazardní hry. Po ukončení hazardu si může každý hráč vykoupit zpět jednu svoji směnku. Poté následuje dražba, ve které se draží jednotlivé směnky. Dražby se mohou zúčastnit i zaměstnanci herny, kteří dostanou nějaký fixní plat.

## 2.19 Byrokracie

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	8 vedoucích	Doba	180 min.
Věci	nějaké peníze, papíry, tužky, razítka, provázek, kolíky	Jak	družstva

Hra má několik fází:

1) Úvodní scénka: umřel milionář a svůj majetek odkazuje tomu ze svých potomků, který postaví nejvyšší a nejmonumentálnější mrakodrap nesoucí jeho jméno. Potomci vyhlašují odměnu 1 milion dolarů pro toho, kdo pro ně takový mrakodrap postaví.

2) Každé družstvo dostane nějaký základní majetek a následuje dražba parcel (ty jsou vykolíkováné pomocí kolíků a provázků, mají různé tvary a velikosti – přibližně 1 metr čtvereční).

3) Základní fáze hry – aby mohli začít stavět, musí získat povolení od Stavebního úřadu. Jenže Stavební úřad vyžaduje povolení od Hygienika a od Statika a ti vyžadují . . . a navíc jsou ti úředníci strašně otravní, chtějí vyplňovat formuláře, chtějí vidět náskres stavby (pozn. tento náskres se vůbec nemusí shodovat s tím co budou posléze stavět, ale to se jim nemusí říkat), občas je potřeba někoho podplatit, zaplatit kolek (proto je dobré si nějaké peníze nechat) atd. (on si každý úředník nějakou tu otravnost vymyslí). Takže družstva běhají po úřadech a získávají postupně povolení, až se jim podaří získat povolení od Stavebního úřadu.

Krom toho je tu policie, která dohlídí na pořádek a občas někoho zavře do vězení (za úplatky, za rušení klidu . . .).

4) Když mají potvrzení od Stavebního úřadu můžou začít stavět. Staví na své parcele z čeho chtějí. Stavba nesmí přesahovat velikost parcely. V této fázi se nepotřební úředníci mění v otravné bezdomovce, kteří občas něco zbourají, případně na prodavače, kteří prodávají hamburgry apod.

5) Po uplynutí časového limitu přichází advokát s kufříkem (s miliónem dolarů) a vyhodnocuje stavby. Nejdříve zkontroluje jestli stavby nesou jméno našeho milionáře. Poté posuzuje výšku a monumentálnost staveb. Ve chvíli, kdy se chystá vyřknout konečný výsledek a předat odměnu, mu jeden z bezdomovců vytrhne kufřík a uteče s ním. Dle mentality hráčů pak následuje pokus o honbu (musí se zařadit, aby byl neúspěšný), nadávání či hromadná demolice všech staveb.

Tato hra je založena na vytvoření správné byrokratické atmosféry ve třetí fázi. Je to hra spíš pro organizátory, kteří se v tom úředničení většinou skvěle vyžívají (občas je třeba je trochu mírnit, aby měli hráči vůbec šanci).

### 3 Hry na cesty

*Vaverka se s výkřikem „elfové!“ vrhl napříč místností k myši díře a zmizel.  
„Co budeme dělat?“ rozhlížel se Dvoukvítek.  
„Zpanikaříme?“ navrhl Mrakoplaš s nadějí.*

*T. Pratchett: Lehké fantastično*

#### 3.1 Makačka na bednu

Potřeby		Hráči	5 a víc
Lidi	1 čítač	Doba	10 min. 1 hra
Věci	sada kartiček	Jak	jednotlivci

(Pozn.: Někteří pohané nazývají tuto hru „Encyklopedie“, ale já už je převedu na správnou víru.) Počet hráčů 4–30. Na tuto hru potřebujeme sadu kartiček, na kterých jsou různá „témata“ (co já vím, jak to nazvat, např. stát, sportovec, jídlo...). Před hrou zvolíme (vylosujeme) jedno písmeno. Poté jeden člověk postupně čte kartičky a ostatní se vždy snaží vymyslet slovo, které spadá do daného tématu a začíná na správné písmeno. Hráč, který řekne první slovo splňující uvedené požadavky, dostane kartičku. Slovo, které již bylo jednou použito, se již používat nesmí. Vyhrává ten, kdo má na konci nejvíce kartiček a v dalším kole za trest dělá toho, kdo kartičky čte.

#### 3.2 Debilo

Potřeby		Hráči	3–8
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Počet hráčů 3–8. Tato hra vychází ze známé slovní kopané. Hlavní rozdíl je v tom, že slova se neříkají přímo, ale popisují se. Normálně se hraje na poslední dvě písmena, která se mohou otočit (můžou se i oddělovat a přidávat háčky a čárky, ale to je detail). První slovo se vykopává normálně. Hráč, na kterého přijde řada a nechytá se (to znamená, že neví na co má hrát), má trestný bod a vykopává.

Příklad: výkop: dveře, první hráč: „rostlina, tahali to dědeček s babičkou“, druhý hráč: „otáčím, indiánský kmen“, atd.

Pokud jste to stále nepochopili, tak si najdete někoho, kdo vám to předvede osobně.

#### 3.3 Asociace I. (dvojice)

Potřeby		Hráči	4–8
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	papír, tužka	Jak	dvojice

Hra se hraje po dvojicích (z čehož vyplývá nutný předpoklad správné parity hráčů, doporučený počet 6), ideální je když dvojice sedí naproti sobě (postačující podmínka: kupé ve vlaku).

V každé dvojici označíme jednoho hráče A, druhého B. Některý hráč, ze skupiny A vymyslí nějaké podstatné jméno a sdělí ho ostatním hráčům A (ti budou napovídat). Hráč po jeho pravici začíná napovídat. Napovídá se jedním slovem. To slovo může být v podstatě jakékoli, jen nesmí mít stejný kořen s hádaným slovem, nesmí to být překlad do cizího jazyka a nesmí to být novotvar. Poté jeho spoluhráč hádá (opět jedno slovo). Pokud neuhádne, napovídá další hráč (důležité je, aby hráč, který dané slovo vymyslel, napovídal až poslední). Dvojice, která uhádne, získává bod. Poté vymýšlí slovo jiný hráč A. Až se ve vymýšlení prostřídají všichni hráči A, vymýšlí (a napovídají) hráči B.

Upozornění: Pokud tuto hru hrají páry, které spolu chodí, tak se většinou pohádají. Naopak pokud hraje dvojice stejného pohlaví, která se zná dlouho (a má tedy spoustu lokálních asociací) většinou drtí.

#### 3.4 Asociace II. (kolečko)

Potřeby		Hráči	3–6
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Hraje se tak ve 3–6 hráčích v daném cyklickém pořadí. Jeden hráč začne a řekne nějaké náhodné slovo, následující hráč řekne libovolné slovo, které se mu tímto slovem nějak asociuje. Podobně se pokračuje

dál, čímž vzniká posloupnost zdánlivě náhodných slov. Po určité době (dle schopností hráčů) zastavíme a začneme „odmotávat“ slova zpět. Každý vždy řekne „já jsem řekl . . . , protože on řekl . . . “ a tak dál. Pokud si někdo nevzpomene, tak má trestný bod. Ač se to nezdá, tímto způsobem se dá zapamatovat velmi mnoho slov (stovka není problém, je však důležité říkat slova, která se vám opravdu nějakým způsobem asociují).

### 3.5 Austrálie

Potřeby		Hráči	4–7
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	jednotlivci

V každém kole je jeden „vyvolený“. Ostatní mu navrhnou nějaká dvě slova (třeba les a šáva). Jeho úkolem je vymyslet slovo, které je od těch dvou přibližně stejně významově vzdáleno (třeba jahoda). Ostatní hráči se pak v duchu rozmyslí, ke kterému slovu je to podle nich blíže a poté naráz řeknou svůj typ. Úkolem ostatních je pokud možno se shodnout, úkolem vyvoleného je, aby se neshodli. Bodujeme nějak vhodně podle počtu hráčů.

### 3.6 BOR

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 vyvolávač	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Pozn.: Název hry je zkratka z „Black or right“. Toto je však absolutně zavádějící. Jeden člověk je vyvolávač. Je potřeba, aby ostatní šli tak, aby ho slyšeli. Vyvolávač vyvolává různé pokyny a ostatní je musí plnit, kdo nesplní, má trestný bod. Pokyny:

- Vlevo/vpravo  $x$  – (za  $x$  dosadit číslo), hráči se musí schovat nalevo/napravo od cesty dříve než vyvolávač napočítá do  $x$ .
- Bomba – všichni musí padnout břichem na zem, nohama od epicentra (=vyvolávač)
- Šváb – všichni lehnou na záda a třepou nožičkami
- Šípková princezna – nikdo se nesmí hýbat, dokud vyvolávač neřekne stop
- Potopa – všichni se musí dostat aspoň kousek nad zem

## 4 Hry na důvěru

*Koště staré čarodějky bylo proslulé a obávané na nebi celého Lancre. Bábi se dostala k létání poměrně pozdě a po určité počáteční nedůvěře mu propadla jako moucha masařka tři dny staré hlavě. Potíž ovšem spočívala v tom, že Bábi viděla každý let jednoduše, jako přímou linii z místa A do místa B, a odmítala pochopit, že ostatní uživatelé vzdušného prostoru mají také svá práva. Na základě této jednoduché skutečnosti se musely změnit migrační letové plány celého světadílu. Díky překotnému vývoji místní ptačí populace vzniklo několik generací ptáků, kteří létali na zádech, aby mohli pozorným zrakem sledovat nebe nad hlavou.*

*T. Pratchett: Soudné sestry*

### 4.1 Kruh důvěry

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	5 min.
Věci	nic	Jak	všichni

Hráči vytvoří kruh, chytanou se za ruce a rozpočítají se na první a druhý (sudý počet nutný). Pak se řekne „teď“ a všichni první se nakloní dopředu, druhí dozadu. Nakláníme se tak, že nohy zůstávají na zemi a tělo je rovné jako prkno. Před pádem nás drží pouze ruce ostatních.

## 4.2 Běh důvěry

Potřeby		Hráči	5 a víc
Lidi	0	Doba	10 min.
Věci	šátek	Jak	všichni

Jeden hráč si zaváže oči a rozeběhne se proti lesu nebo nějaké podobné překážce. Ostatní ho těsně před překážkou zastaví.

Je to dost nepřijemný a málokdo dokáže běžet pořádně až do konce.

## 4.3 Ulička důvěry

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10 min.
Věci	nic	Jak	všichni

Vytvoříme uličku tak, že uděláme dvě řady, které si stoupnou proti sobě (asi tak 80 cm od sebe) a předpaží ruce. Jeden hráč jde bokem a probíhá uličkou. Hráči v uličce těsně před ním zvednou ruce. Hráč, který probíhá by neměl zpomalit, ani by si neměl dávat ruce před obličej ani se nějak jinak krýt.

Čím je ulička delší tím je to těžší.

## 4.4 Pád důvěry

Potřeby		Hráči	5 a víc
Lidi	0	Doba	10 min.
Věci	šátek, sud	Jak	všichni

Jeden člověk si stoupne na kraj sudu (či něčeho podobného, třeba stolu) a zaváže si oči. Ostatní si stoupnou za něj a předpaží ruce. Poté co si člověk nahoře zkontroluje, že jsou chytači připraveni, začne padat dozadu a dopadne bezpečně do natažených rukou. Je důležité, aby padající hráč padal jako prkno.

Toto je fakt dobrá hra, doporučuji vyzkoušet.

## 4.5 Let důvěry

Potřeby		Hráči	5 a víc
Lidi	0	Doba	10 min.
Věci	sud	Jak	všichni

Podobně jako Pád důvěry, akorát že tentokrát člověk vidí a skáče dopředu, kde ho ostatní zachytí (prý je to podobný skákání do davu na koncertech).

Důležité je nepodcenit vzdálenost, kam člověk může doskočit, aby nám nedopadl na hlavu:-)

## 5 Hry v kolečku

*Určitý problém představoval nejvyšší kněz z chrámu slepého Io. Dobrořez ho poznal jako starou dobrou duši, jejíž dovednost s nožem byla natolik mizerná, že polovinu obětí unavilo čekání, a tak se prostě sebraly a odešly. Naposled, když chtěl na oltáři obětovat kozu, trvalo to tak dlouho, že rohatá oběť stačila během obřadu porodit dvě kůzlata a pak v záchvatu mateřské péče a odvahy vyhnala z chrámu všechny kněží bez rozdílu.*

*T. Pratchett: Mort*

### 5.1 Kytky

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	šátek	Jak	jednotlivci

Typická seznamovací hra, kterou my však většinou nehrajeme se jmény, protože se známe, ale s názvy kytek, zvířat, států apod. Jeden hráč je uprostřed a má šátek (s velkým uzlem).

Někdo začne a řekne jméno (kytku, zvíře, stát ...) jiného hráče. Vyvolaný hráč musí říct další jméno (kytku, zvíře, stát ...) dřív než ho ten uprostřed bouchne. Když ho ten uprostřed dřív bouchne, jde ten bouchnutý doprostřed.

Nejdůležitější pravidlo: Při výměně musí ten co si sedá říct další jméno (kytku, zvíře, stát ...) dřív než si sedne, jinak ho ten nový prostřední může bouchnout a znova se vymění.

## 5.2 Smeták

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	smeták	Jak	jednotlivci

Tradiční zahajovací hra (než se všichni sejdou). Jeden hráč je uprostřed a drží smeták (vzhůru držákem). Řekne jméno některého hráče a pustí smeták. Pokud vyvolaný hráč smeták chytne, nic se neděje a situace se opakuje, jinak se hráči prohodí.

## 5.3 Jméno

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Židlí je o jednu méně než hráčů. Přebývajícím hráč je uprostřed a řekne „Vymění se všichni ti...“ a místo tří teček doplní nějakou vlastnost, kterou splňují alespoň dva hráči. Hráči splňující danou vlastnost se pak musí vyměnit a hráč uprostřed se snaží zabrat nějaké místo. Kdo zůstane uprostřed, říká další větu (pozn. zůstat uprostřed je špatné – můžeme za to přidělovat trestné body). Příklady vlastností: „co mají tepláky“, „co se narodili v lednu“, „co mají rádi kuřátka“.

## 5.4 Vymění se čísla...

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	šátek	Jak	jednotlivci

Každému hráči přidělíme přirozené číslo z intervalu 1 až počet hráčů. Jeden hráč jde doprostřed a zavážeme mu oči. Tento hráč pronese magickou větu: „Vymění se čísla  $x$  a  $y$ .“ kde za  $x$ ,  $y$  jsou vhodná čísla (tj.  $x, y \in \{1, \dots, n\}$ ,  $x \neq y$ ). Poté se hráči s danými čísly přihlásí, stoupnou a vymění si židličky. Hráč uprostřed se je přitom snaží chytit. Když někoho chytí, tak se s ním vymění, jinak říká znova (s jinými čísly). Mohou se vyměňovat i tři hráči, pak ale musíme určit směr v jakém se vyměňují (např. po směru hodinových ručiček).

## 5.5 Zvířátka

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Každý hráč si vybere nějaké zvíře (pokud možno ještě předtím, než vysvětlíme pravidla). Poté se udá základní rytmus – dvě tlesknutí do stehů a dvě normálně. Někdo začne a řekne dvakrát svoje jméno (při tleskání do kolen) a dvakrát nějaký jiný zvíře (při normálním tleskání) (např. „pes, pes, kočka, kočka“). Ten koho takto vyvolá musí ihned pokračovat a přitom dodržovat rytmus. Kdo udělá chybu, tak ještě nevypadá, ale od té chvíle je místo jeho zvířete používán zvuk, který dané zvíře vydává (např. „pes, pes, mňau, mňau“). Při další chybě se pak zvuk nahrazuje pohybem (bez příkladu – to se špatně popisuje). Po další chybě pak již hráč vypadá. Tato hra je spíše pro starší hráče.

## 5.6 Kostelník

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Židlí je tolik, kolik je hráčů. Každé židli přidělíme určitou roli, a to postupně: zvoník, 1, 2, ...,  $n - 3$ , farář, kostelník. Úkolem všech hráčů je dostat se v tomto žebříčku co nejvýše, tj. pokud možno stát

se kostelníkem (na počátku je rozesazení pokud možno náhodně). V každém kole začíná zvoník a říká: „V kostele se ztratil(o,a) . . . a udělalo to číslo  $x$  raz dva tři.“ Přičemž za . . . a  $x$  vhodně dosadí. Vyvolané číslo musí říct „Já ne!“ dřív než zvoník dořekne tři. Pokud to stihne, tak řekne „Já to nebyl, bylo to číslo . . . raz dva tři.“ a pokračuje se stejně dál, jediný rozdíl je, že teď už hráč může obvinít i faráře a kostelníka. Když někdo nestihne říct „Já ne!“, tak se zvedne, všichni co byli níž než on se posunou a on si jde sednout na místo zvoníka a začíná znova.

### 5.7 Sedím, myslím, líbám

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Židli je o jednu více než hráčů. Ten kdo sedí po pravé straně od volného místa si přeseďne a řekne „Sedím“, další si přeseďne a řekne „Myslím“ a třetí si opět přeseďne a řekne „Líbám“, načež řekne jméno přítomné osoby opačného pohlaví. Ta se zvedne (čímž se uvolní nové místo), přeseďne si a políbí toho, kdo ji zavolal.

Zajímavá hra, že?

### 5.8 Na vraha

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	karty	Jak	jednotlivci

Potřebujeme karty, které vytrídíme tak, že v nich bude jedna červená a  $n - 1$  černých karet ( $n$  je počet hráčů). Každý hráč se podívá na kartu a poté ji položí na zem před sebe. Ten kdo dostal červenou je vrah a snaží se povraždít co nejvíce hráčů. Ostatní jsou normální lidi a snaží se odhalit vraha a neumřít (v tomto pořadí). Vrah vraždí mrkáním: kdo vidí, že na něho někdo mrknul, otočí svoji kartu na znamení toho, že je mrtvej. Pokud si někdo myslí, že ví kdo je vrah, tak otočí jeho kartu. Pokud se trefil, tak hra končí, pokud se netrefil, tak sám umírá a hra pokračuje dál.

### 5.9 Električka

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Každý hráč položí svou levou ruku na pravé koleno levého souseda a pravou ruku na levé koleno pravého souseda. Poté někdo vyšle signál (to jako jedno plesknutí do sousedova kolena). Signál se pak šíří proti směru hodinových ručiček. Když někdo pleskne dvakrát, tak se směr šíření signálu otočí. Když někdo udělá chybu (tj. pleskne když nemá nebo naopak dlouho nepleskne), tak oddělá ruku, která chybovala.

### 5.10 Jahoda – bagr

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Šéf hry jde doprostřed kolečka a postupně ukazuje na hráče a pokaždé řekne „Jahoda“ nebo „Bagr“. Hráč musí neprodleně (bez otáčení hlavy) říct jméno souseda po levici (při jahodě) či po pravici (při bagru). Kdo to nezvládne dostatečně dobře vypadá.

Když to všichni zvládnou, zesložitíme: místo jednoho slova třeba říkáme dvě, významy se pak skládají, nebo zavedeme další slova (letadlo=jahoda, škola=bagr).

### 5.11 Pepíčku pípni

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	šátek	Jak	jednotlivci

V každém kole se utkají dva hráči. Oběma zavážeme oči, do rukou jim dáme šátek s uzlem na konci a umístíme je do kolečka. Poté jeden z nich prohlásí: „Pepičku pípni!“, druhý pípne a první se ho snaží majznout šátkem. Pokud se treffi získává bod a dobrý pocit z toho, že to toho druhého bolelo. Pak si role vymění. Hrajeme do tří bodů nebo do dostatečně dobrého pocitu.

### 5.12 Prasátko kvikni

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Jeden je uprostřed, má zavázané oči, sedne si někomu náhodně na klín a řekne: „Prasátko kvikni.“ Dotyčný (tj. ten komu sedí na klíně) musí kviknout a ten uprostřed hádá, kdo to byl.

Když uhádne, tak se vymění, jinak jde dál.

### 5.13 Malá hodná kočička

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Jeden je uprostřed, chodí po čtyřech a občas se začne k někomu tulit a vrnět (jako kočička). Dotyčný musí beze smíchu říct „Ty jsi má malá, hodná kočička“. Pokud se zasměje, tak se vymění, jinak jde kočička dál.

### 5.14 Na koho se dívá občanka

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	občanka	Jak	jednotlivci

Nejdříve seženeme občanku (v případě nouze se to dá hrát i s něčím jiným (je to totiž úplně jedno), ale to není ono). Jeden hráč si ji vezme, pokaždé s ní provede nějaký fikaný manévr, nějak ji natočí a zeptá se: „Na koho se dívá občanka?“, ostatní tipují na koho se dívá a poté jim prozradíme správnou odpověď.

Princip: občanka se dívá na toho, kdo promluvil první po doznění otázky. Doporučuji hrát spíše se staršími hráči a i těm tak po půl hodině napovědět... ;-)

### 5.15 Co si vezmeš na hady?

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Story: Chcete jít s dědečkem na hady a chcete se dobře vybavit. Dědeček je ale byrokrat a jen tak ledacos vám nepovolí. Navíc každému povolí něco jiného.

Hráči postupně říkají co by si chtěli vzít a někdo, kdo dělá dědečka jim říká, jestli si to můžou vzít nebo ne. Princip: Každý si může vzít věci, které začínají na stejné písmeno, jako jeho jméno (případně přezdívkou). Pro starší: Nepočítá se jméno hráče, ale souseda po levici apod.

### 5.16 Křížem – rovně

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	tužka	Jak	jednotlivci

Posíláme si tužku (nebo něco takovýho), různě natočenou a každý při předání řekne buď „Křížem“ nebo „Ravně“. Někdo znalý principu pak hráče shovívavě opravuje. Princip: nezáleží vůbec na tužce, ale na tom, jak má podávající hráč nohy: do kříže či rovně.

## 5.17 S – bez

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Podobné jako předchozí hra, opět něco posíláme a tentokrát říkáme buď „S“ nebo „Bez“. Tentokrát princip spočívá v tom, jestli s úsměvem či bez úsměvu.

## 5.18 Trojnožka

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	0	Doba	5 min.
Věci	0	Jak	jednotlivci

Ze tří klacků vytvoříme ne příliš stabilní trojnožku. Hráči vytvoří kolečko kolem ní, chytanou se za ruce, začnou kroužit kolem trojnožky a snaží se tahat ostatní tak, aby shodili trojnožku. Kdo shodí trojnožku vypadá. Dvojice, která se pustí, vypadá taky. Kdo zůstane nakonec vyhrál (překvapivý závěr).

## 5.19 Kuželka

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	0	Doba	5 min.
Věci	0	Jak	všichni

Vytvoříme těsné kolečko a doprostřed umístíme jednoho hráče jakožto kuželku. Kuželka musí stát stále nohama na jednom místě. Do kuželky všichni žďuchají a snaží se ji vyhodit z kolečka. Komu propadne ven, ten se s ní vystřídá:-)

## 6 Krátké hry

*Ikonoskop, jak Dvoukvítek skříňce říkal, nevytvářel obrázky po dopadu světla na speciálně upravený papír, jak se Mrakoplaš domníval. Bylo to mnohem jednodušší. Uvnitř skříňky byl uvězněn malý démon, který měl cit pro barvu a rychlou ruku se štětcem.*

*T. Pratchett: Lehké fantastično*

## 6.1 Boj o vlajku

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0 (Dobrý ne?)	Doba	4–30 min.
Věci	2 vlajky (šátky), lana, případně oblečení, větve, ...	Jak	družstva (2)

Tato hra hodně závisí na terénu. Dá se hrát na úzké louce i v lese v území neomezeném do šířky.

Teď k pravidlům: nejdříve vybereme území. Důležitým prvkem je půlící čára – ideální je když je to přírodní útvar (např. cesta, žleb, potůček ...), případně vyrobíme sami (viz. pomůcky). Dále vyrobíme ve vzdálenosti asi 30 kroků od čáry dva kruhy (každý na jiné straně) o průměru asi 3 kroky. Do kruhů umístíme vlajky. Každé družstvo začíná na své půlce. Cílem je dopravit vlajku z protějšího kruhu na své území. Když někdo plácne soupeře na svém území, útočník si čupne a čeká až ho někdo osvobodí (dotykem). Obránci nesmí do kruhu. Pokud někdo běží s vlajkou zpátky na své území a je plácnut, vlajka se vrací do kruhu a on je normálně zajat. Komu se podaří dostat vlajku dřív zpátky, vyhrál.

Pozn. 1: Při přenosu vlajky z kruhu se vlajka může podávat. Normálně se nesmí házet, ale při upravené verzi házení povolujeme a hrajeme s tenisákem či s ufem.

Pozn. 2: Ideální obuv: kopačky (dobře se kličkuje).

## 6.2 Dobývání tvrze

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	0–3 rozhodčí	Doba	1 kolo 5 min. (tak 4 krát)
Věci	malá kaplička, tvrz ..., případně lano a stromy	Jak	družstva (2)

Potřebujeme malou kapličku, zříceninu či něco takového. Když nemáme vyrobíme 4 stěny pomocí nataženého lana mezi stromy. Jedno družstvo tvoří obránce, druhé útočníky. Útočníci startují z vymezeného

místa a jejich úkolem je dostat se co nejvícekrát během daného časového limitu (cca 5 min.) „do tvrže“ (to znamená dotknout se kapličky, resp. lana). Za každý dotyk je 1 bod. Útočník, který je plácnutý nebo který dosáhl bodu, se vrací zpět na startovní pozici a může jít znovu. Po uplynutí limitu si družstva vymění role a vítězí družstvo, které získá více bodů. Případně lze hrát více kol a body se sčítají.

### 6.3 Přenášení

Potřeby		Hráči	8–30
Lidi	0–2 rozhodčí	Doba	1 kolo 5 min. (tak 2–4 kola)
Věci	cokoli malého hodněkrát	Jak	družstva (2)

Příprava: Vymezíme na louce čtvercové, případně obdélníkové pole. Velikost přizpůsobíme počtu hráčů. Nedaleko jedné strany pole (vně) umístíme kuličky (případně cokoli jiného, co je malé a je toho dost).

Pravidla: Jedno družstvo jsou obránci, druhé přenašeči. Obránci se pohybují pouze ve vymezeném území. Úkolem přenašečů je přenést přes území na druhou stranu co nejvíce kuliček. Když je přenašeč plácnut obráncem případně se mu podaří přenést kuličku, vrací se na výchozí pozici a jde znovu. Konec hry: hrajeme buď tak dlouho než se podaří přenašečům přenést všechny kuličky a pak stopujeme čas, nebo hrajeme po předem určenou dobu (asi 5 min.) a počítáme kolik kuliček se podařilo přenést. Poté si družstva vymění role.

### 6.4 Popis zločince

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 šéf hry	Doba	30–45 min.
Věci	cedulky s popisem	Jak	družstva

Legenda: Byl spáchán velký zločin. Zločince vidělo několik svědků a své výpovědi zapsali na lístečky. Pak ale zafoukal vítr a rozfoukal lístečky všude okolo. Policie chce repliku zločince.

Úkolem hráčů je najít lístečky s výpověďmi (typu má zelené tričko, hodinky na pravé ruce, šátek přes oči apod.) a nastrojit jednoho člena družiny, tak aby vyhovoval co nejvíce těmto požadavkům.

### 6.5 Dva čtverce

Potřeby		Hráči	6–16
Lidi	1–2 rozhodčí	Doba	5 min.
Věci	papírové koule	Jak	družstva

Na rovné ploše vymezíme dva čtverce o velikosti asi 3 × 3 metry vzdálené od sebe asi 5 metrů. Každý hráč dostane jednu kouli. Úkolem každého družstva je nasbírat v časovém limitu co nejvíce bodů. Družstvo získává bod, když se mu podaří hodit kouli tak, že se dotkne soupeřova čtverce. Házet se může pouze ze svého čtverce, jinak se hráči mohou pohybovat, jak chtěou (bránit koule tělem, donášet koule, které šly mimo ...).

### 6.6 Králi, králi dej vojáčka

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	0	Doba	5 min.
Věci	0	Jak	družstva (2)

A nyní jedna trochu drsnější hra. Hrají proti sobě dvě družstva, která proti sobě vytvoří dvě řady. Začne jedno družstvo a řvou na sebe následující: „Králi, králi dej vojáčka“ „Jakého?“ „Modrého“ „A kdo jím má být?“ „Pepa“ (Pozn.: Za kurzívou psané části dosazujeme dle situace), načež daný hráč (Pepa) vyběhne (s rukama za zády) a pokusí se roztrhnout soupeřův řetěz, pokud se mu to podaří, vybere si jednoho z těch dvou, mezi kterými proběhl a ten jde k jeho družstvu. Pokud neprotrhne tak zůstává u soupeře. Opakujeme (a střídáme družstva) tak dlouho, dokud jedno družstvo nevytizí nebo dokud nebrečí nadpoloviční většina dětí.

## 6.7 Pařezovka

Potřeby		Hráči	10–25
Lidi	4 chytači	Doba	5 min.
Věci	louka s pařezy	Jak	družstva, jednotlivci

Úkolem hráčů je dostat se ze startovního místa na louce na cílové (území musí být omezené do šířky). V úkolu jim brání chytači. Když je hráč chycen musí se vrátit na startovní místo a může jít znovu. Pařezy fungují jako domečky – když je hráč na pařezu (oběma nohama), nemůže být chycen. Na každém pařezu může být max. jeden hráč. Hráči se mohou navzájem z pařezů vyhánět: když někdo doběhne k obsazenému pařezu a napočítá do pěti, musí původní „obyvatel“ domeček opustit.

Lze hrát také po třech družstvech. Jedno družstvo vždy dělá chytače, další dvě útočí. Role se postupně vymění.

## 6.8 Medvědi

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	asi 7 medvědů	Doba	5–20 min.
Věci	nic(verze 1) / cedulky se jmény(verze 2)	Jak	jednotlivci

Verze 1: Úkolem hráčů je pozabíjet všechny medvědy a naopak. Hráči zabijí medvěda tak, že se dva dotknou během krátkého časového intervalu (3 s). Medvěd zabije hráče tak, že ho povalí na zem.

Verze 2: Úkolem hráčů je zjistit jména všech medvědů (viz. cedulky na zádech). Pokud se hráče dotkne medvěd je mrtev a dohrál. Pokud hráč řekne medvědomu jméno, medvěd na 5 s zkamení (jenom jako).

## 6.9 Cyklická honěná

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	1 šéf hry	Doba	5–10 min.
Věci	cedulky se jmény účastníků	Jak	jednotlivci

Každý hráč dostane cedulku se jménem jednoho hráče, kterého bude honit. Cedulky nemůžeme rozdat náhodně (bohužel), ale tak aby nám vznikl jeden velký cyklus. Když hráč chytne toho koho má honit, vezme si od něj cedulku toho, koho ulovený právě honil. Chycený odchází na hřbitov (vyhrazené místo) a lovec loví dál (novou obět). Tak hrajeme tak dlouho dokud nezbydou dva, kteří se honí navzájem. Vítězem se stává buď ten kdo zbyde na konec, nebo ten kdo ulovil nejvíce lidí (záleží na organizátorovi, osobně doporučuji druhou variantu).

Lze hrát také s papírovými koulemi (jen v případě, že nehrajete na Marsu, tam není z čeho dělat papírové koule).

## 6.10 Čichací kimovka

Potřeby		Hráči	5–30
Lidi	1 organizátor	Doba	15 min.
Věci	kolíky, šátky, 9 náhodných věcí, kus látky, 3 aromatické látky	Jak	jednotlivci

Při této skvělé hře si hráči procvičí sluch, čich, hmat i paměť.

Příprava: někam na louku umístíme 9 kolíků. Ke každému kolíku přivážeme kus nějaké látky, kterou navoníme nějakou vůní (a to tak, aby od každé vůně byly navoněny tři látky), a položíme jednu věc.

Průběh hry: Hráči si zavážou oči a vyrazí na louku (během celé hry se musí pohybovat po čtyřech – z bezpečnostních důvodů). Zde hledají kolíky. V tom jim pomáhá organizátor tím, že občas nad některým kolíkem vydá nějaký zvuk (využití sluchu). Když hráč najde kolík, snaží se identifikovat vůni (čich) a předmět (hmat) a to vše si zapamatovat (paměť). Takto obchází všechny kolíky. Kdo si myslí, že už ví vše nebo že už toho víc nezvládne, tak si stoupne a organizátor ho odvede mimo hrací plochu. Hráč si pak vezme papír a tužku a snaží se zapsat věci, které našel u kolíků a roztřídit je podle vůní.

## 6.11 Pračlověk

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	asi 6 pračlověků	Doba	10–20 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Legenda: Dostali jste se strojem času do pravěku a musíte se vrátit zpět do přítomnosti.

Hráče rozmístíme pravidelně po kraji území a teprve poté jim oznámíme úkol – aby odletěli zpět musí se jich sejít alespoň 10 a musí nahlas napočítat do 10 (číslo možno změnit) – jakmile se jim to povede daná skupinka vyhrává a ostatní prohráli (zůstali v pravěku). Situaci komplikují pračlověci, kteří je rozhání a zabíjí (dotykem). Kdo je mrtvej, už nehraje.

## 7 Hry v místnosti

*Zavazadlo se zastavilo a výhruzně pootevřelo víko. Bazilišek zasyčel, ale spíš udiveně než hrozivě, protože nikdy předtím neviděl chodící truhlu a takovou, která by měla v oblém víku zaraženo několik tuctů aligátorech zubů, už vůbec ne. Tu a tam z truhly visely cáry silně šedozelené kůže, jako kdyby se zúčastnila nějaké rvačky v továrně na kabelky.*

*T. Pratchett: Magický prazdroj*

### 7.1 Signál

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	kostka, 2 náhodné	Jak	družstva

Hrají dvě družstva proti sobě. Hráči sedí za sebou a drží toho před sebou za uši. Před prvními hráči leží dvě věci. Rozhodčí háže kostkou tak, že na ni vidí vždy pouze poslední hráč v řadě. Podle toho, jaké číslo padne na kostce (lichá×sudá), zatahá hráč předchozího hráče za ucho a tak se signál šíří až k prvnímu, který podle toho, které ucho bylo taháno chytne jeden z dvou předmětů. Družstvo které to zvládne rychleji provede rotaci o jedna (tj. první jde na konec a ostatní se posunou). Družstvo, které se prorotuje úplně jako první vyhrává.

### 7.2 Posílání smetáku

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	smeták	Jak	družstva

Opět dvě družstva proti sobě. Na začátku stojí za sebou a první drží smeták. Po startu první hráč pošle smeták mezi nohama hráčů, poslední ho vytáhne a přeběhne s ním dopředu a znova ho pošle. Družstvo, které se prorotuje celé jako první vyhrává.

### 7.3 Provlíkáni provázku

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	provázek, klíč	Jak	družstva

Buď dvě družstva proti sobě nebo na čas. Každé družstvo má provázek s něčím těžším na konci (třeba klíčem). Úkolem je navléct celé družstvo na provázek, tak aby každý byl navlečen dostatečným kusem oblečení (tj. rukáv, nohavice apod.).

### 7.4 Nošení věcí

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	15–20 min.
Věci	nic	Jak	družstva

Základním principem je nošení věcí z okolí na určené místo, přičemž u těch věcí je důležité pouze to na jaké začínají písmeno.

- Přineste vše co začíná na ... – úkolem je během časového limitu donést co nejvíce věcí, které začínají na nějaké zadané písmeno.
- Abeceda – úkolem je během časového limitu nashromáždit věci, tak aby bylo zastoupeno co nejvíce písmen abecedy
- Slova – vždy zadáme nějaké slovo a úkolem je donést věci tak, aby se z prvních písmen poskládalo zadané slovo

### 7.5 Oblíkání

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	15–20 min.
Věci	nic	Jak	družstva

Úkolem je během časového limitu navléct na jednoho člena družstva co nejvíce vrstev oblečení.

Varianta 1: může se používat pouze oblečení, co mají hráči právě na sobě;

Varianta 2: hráči si mohou donést libovolné (svoje) oblečení.

Doporučuji nejdříve korektně definovat co to znamená „mít oblečeno“.

### 7.6 Ruce, nohy

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	družstva

V každém kole zadáme určitý počet noh a ruk (např. 4 ruce a 2 nohy). Úkolem družstev je přeskupit se co nejrychleji tak, aby se dotýkali země pouze (a přesně) zadaným počtem končetin (ničeho jiného než země se dotýkat nesmí). Družstvo, které to zvládne nejrychleji, má bod.

### 7.7 Šarády

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	30–120 min.
Věci	tužka, papír, nápady	Jak	družstva

V každém kole vyšle každé družstvo jednoho zástupce. Rozhodčí pak ukáže zástupcům jedno nebo více slov a ti licitují o tom, kdo ho zvládne předvést nejrychleji, přičemž se můžou nabízet jen pevně dané časové limity (já používám (v sekundách): 120, 90, 60, 50, 40, 30, 25, 20, 15, 12, 10, 7, 5, 4, 3, 2, 1, 0, –1). Hráč, který řekne nejmenší čas, začne předvádět. Předvádí pantomimicky a po celou dobu předvádění smí jeho družstvo hádat. Pokud se trefí, tak získává bod a toto kolo končí. Poté, co hráč skončí s předváděním, má družstvo ještě jeden tip. Pokud ani pak neuhádne pokračuje s předváděním další hráč (občas se dovoluje dodatečná licitace, tj. po neúspěšném pokusu mohou ostatní ještě licitovat). Přičemž 0 znamená, že hráč nepředvádí a jen se nastaví do určité polohy, čas –1 znamená, že družstvo rovnou hádá.

### 7.8 Malování písniček

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	15–30 min.
Věci	tužky, papíry, zpěvník bodne	Jak	družstva

Opět každé družstvo vyšle jednoho člena. Těm je tentokrát ukázán název nějaké písničky (je potřeba hrát ve společnosti, kde všichni znají podobné písně). Poté se hráči rozprchnou ke svým družstvům a snaží se namalovat danou písničku. Družstvo, které ji začne první zpívat získává bod.

### 7.9 Slova v písničkách

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	5–10 min.
Věci	tužky, papíry, zpěvník bodne	Jak	družstva

Každé družstvo si napíše abecedu (ňák vhodně upravenou, např. bez q, x, ale s některými českými znaky). Poté se zpívají písničky a úkolem družstev je ke každému písmenu napsat slovo, které má alespoň 4 písmena a které se vyskytuje v některé ze zpívaných písniček.

### 7.10 Nesrozumitelná přísloví

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	družstva

Každé družstvo si vymyslí nějaké známé přísloví a rozdělí si slova tohoto přísloví, tak aby každé slovo měl alespoň jeden člověk (ale klidně může mít jeden člověk více slov). Poté vždy jedno družstvo zařve své přísloví a to tak, že řvou všichni zaráz (v tom jednom družstvu) a snaží se, aby nebylo poznat, co to je za přísloví. Ostatní družstva se to snaží uhádnout. Nějak vhodně bodujeme.

### 7.11 Hra s příslovíma

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	tužky, papíry	Jak	družstva

Opět si každé družstvo vymyslí známé přísloví. Hraje se na kola, v každém kole je jedno družstvo bokem a ostatní družstva se snaží uhádnout jeho přísloví a to tak, že se ho postupně ptají na libovolné otázky a vybrané družstvo odpovídá, přičemž jediné požadavky na odpověď jsou tyto: musí být rozumně krátká (určí rozhodčí) a musí obsahovat jedno slovo z vybraného přísloví (samozřejmě pokaždé jiné slovo), případně by se odpověď mohla aspoň trochu vázat k otázce. Hádačské družstva si musejí odpovědi pamatovat (tj. nesmí si je zapisovat) a snaží se uhádnout, co je to za přísloví.

### 7.12 Alibi

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	30–60 min.
Věci	tužky, papíry	Jak	družstva

Nahodíme nějaký detektivní příběh: byla vykradena banka . . . a byli zadrženi jistí podezřelí. Ti si však navzájem poskytují alibi. V každém kole jedno družstvo představuje podezřelého. Odejdou bokem a domluví si nějaké alibi (např. že v té době byli na kulečnicku, co tam dělali a tak . . .). Poté jde každý podezřelý k jinému družstvu a to ho vyslýchá. Postupně si družstva podezřelého vymění a snaží se najít nějakou chybu v jejich alibi (např. jeden bude tvrdit, že hráli karambol a druhý, že pool). V roli podezřelých se postupně vystřídají všechna družstva.

### 7.13 Řazení po tmě

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	vypínač	Jak	družstva

Družstva se shromáždí k sobě a poté zhasneme a určíme nějaké kritérium podle kterého se mají seřadit (např. výška, datum narození, délka vlasů apod.). Když je nějaké družstvo hotovo, tak zařve, roužne se a ohodnotí se jak je kdo seřazen.

### 7.14 Kdo dýl?

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	družstva

Nahodíme nějaké téma (např. ovoce, dopr. prostředky, slova na F) a každé družstvo musí vždy do pěti sekund říct slovo, které spadá do tohoto tématu a ještě nebylo řečeno. Družstvo, které to nestihne vypadá a ostatní jedou dál (pozor – dá se to hrát i s jednotlivci, překvapivé, že?).

Taky se to občas hraje s písničkama, kde se zadá nějaké slovo, které se musí v textu vyskytovat a družstvo vždy zazpívá úryvek (tady doporučuji dát limit víc než 5 sekund . . .).

### 7.15 Ruce nad stůl

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	družstva

Hrají dvě družstva, která sedí na protějších koncích stolu. Jedno družstvo dostane korunu a tu si podává pod stolem. Na pokyn rozhodčího: „Ruce nad stůl.“ zvednou ruce nad stůl, přičemž je mají sevřené v pěst a jeden z nich drží korunu. Poté na pokyn pokud možno všichni zaráz prasknou rukama o stůl a snaží se, aby nebylo slyšet cinknutí. Druhé družstvo pak hádá, pod kterou rukou je koruna.

### 7.16 Vlastní pexeso

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	cca 60 min.
Věci		Jak	všichni

V zájmu zabití co nejvíce času pexeso na družinovce nejen hrajeme, ale také (resp. hlavně) vyrábíme. Postup je jednoduchý: nastříháme 64 kartiček a děti je pokreslí obrázky (pokud možno tak, aby tam každý obrázek byl právě dvakrát). Druhou stranu doporučuji nechat bílou.

Poté si námi vyrobené pexeso zahrajeme.

Pozn.: Při použití velkých kartiček, lze hrát na podlaze, ve velkém počtu a po družstvech.

### 7.17 Hledání s pantomimou

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	15–30 min.
Věci	nic	Jak	dvojice

Hraje se po dvojicích. V každém kole je jeden z dvojice hledač a jeden napovídač. Hledače odvedeme z místnosti a napovídačům ukážeme jeden předmět (takový, který se dá odnést). Poté jdou napovídači vedle za hledačem a tam se jim snaží pantomimicky předvést, co mají přinést (nikdo nesmí mluvit – ani hledači). Když si hledač myslí, že aspoň tuší, co by to mohlo být, jde do místnosti, něco vezme a přinese to. Když je to hledaný předmět, získává jeho dvojice bod a končí se (jde tedy o rychlost), když je to špatný předmět, musí ho vrátit zpátky a může hledat dál (případně můžeme omezit počet pokusů na 3).

Tato hra má tu podstatnou výhodu, že děti jsou u ní po většinu času potichu.

### 7.18 Balón

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	15–30 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Vybereme několik výřečných jedinců a několik rozličných povolání a každému z vybraných přidělíme nějaké povolání.

Příběh: letíte v balónu a začínáte klesat a klesat a... a musíte někoho vyhodit. Jednotliví hráči pak argumentují proč by neměli být vyhozeni právě oni, ale někdo jiný. Pak se hlasuje (hlasují všichni, i ti co jsou jenom diváci) a někdo je vyhozen. A tak dál až tam zůstane jenom jeden a ten stejně spadne...

Pozn.: Tato hra se dá hrát dost různě. Tak, jak jsem to popsal výše, když to hrajete s dětma, každé si vylosuje nějaké povolání, tak je to prostě sranda. Pokud to hrajete v podstatě se stejnými pravidly, ale s vysokoškolákama, každé obhajuje svoje budoucí (případně momentální) povolání a na pozadí pustíte trochu dramatické hudby, tak se z toho stává docela hrubý psycho a k legraci to má hodně daleko.

### 7.19 Šestý smysl

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	tužky, papíry	Jak	jednotlivci

Postupně říkáme různá témata (barva, číslo, město...) a každý hráč vždy napíše slovo, o kterém se domnívá, že ho napíše také ostatní. Vždy přidělíme tolik bodů kolikrát se dané slovo vyskytovalo. Když je moc hráčů, hrajeme po družstvech.

### 7.20 Písmenková burza

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	5–10 min.
Věci	lístečky	Jak	jednotlivci

Každý hráč dostane lísteček s jedním písmenem. Úkolem hráčů je dostat se do co nejpočetnější skupinky, takové, že z těch písmenek budou schopni poskládat slovo.

## 7.21 Židlovaná

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	10–15 min.
Věci	židle	Jak	jednotlivci

Skupinka hráčů dostane 2–3 židle s jejichž pomocí musí překonat co nejrychleji určitý úsek a to bez dotyku země o ostatního vybavení. Pokud máme dost místa mohou závodit dvě skupinky záraz proti sobě.

Samozřejmě čím početnější skupinka, tím těžší je to úkol. Doporučuji nepoužívat nové židle.

## 7.22 Další slovo

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	10–15 min.
Věci	kniha	Jak	jednotlivci

Čteme text (nejlépe z knihy) a v určitý moment zastavíme a hráči hádají, jaké bude další slovo. Toto je velice jednoduchá, leč zábavná hra.

## 7.23 Už to cítím

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	20–40 min.
Věci	lístečky, pastelky	Jak	jednotlivci

Intelektuálně náročnější hra. Musíme si připravit 81 lístečků. Na každém lístečku je objekt, který má následující 4 vlastnosti:

- tvar: kolečko, čtvereček, trojúhelník
- barva: modrá, červená, zelená
- vyplněnost: prázdné, plné, šrafované
- počet: 1, 2, 3,

Příklad: dva červené šrafované čtverečky. Na každém lístečku je samozřejmě jiný objekt (81 proto, že  $81 = 3 * 3 * 3 * 3$ ). Hra spočívá v hledání trojic. Trojici tvoří takové tři lístečky, pro které platí, že každou vlastnost mají všechny stejnou nebo úplně jinou (tj. např. všechny mají stejnou barvu nebo jeden je červený, jeden modrý a jeden zelený; podobně pro ostatní vlastnosti).

Hra: na stůl položíme 16 lístečků. Všichni hráči se na ně dívají a snaží se vycítit trojici. Pokud se jim to nedaří, mohou to komentovat výroky typu „Já to necítím“. Pokud někdo najde trojici, ohlásí to výkřikem „Už to cítím“ a dané tři lístečky si vezme a nahradíme je novými třemi. A tak dále...

## 7.24 QWRTX

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	60–120 min.
Věci	lístečky, vlastní hrací plán	Jak	jednotlivci

Pozn.: Uznávám, že ten název není příliš výmluvný, ale to nevadí:-) Toto je hra přibližně na celou družinovku.

Příprava: trať – čtverečkovaná, šířka trati je 2–4 políčka, může se různě zatáčet, rozdvajovat, mohou tam být teleporty, zakázaná políčka, kytičky atd. (viz. vaše fantasie). Dále lístečky (každé několikrát): 1, 2, 3, věž, kůň, střelec, žibřid, pižmole, QWRTX, kostka.

Základ hry: úkolem je dostat se za startu (ten je na začátku trati), do cíle (ten je na konci – překvapivé, že?). Každý hráč má jednu figurku se kterou se pohybuje. Hráči různými způsoby získávají lístečky (viz. níže). Jak se pohybuje záleží na tom, jaký má lísteček: čísla (to jako 1, 2, 3) značí, že se může posunout o příslušný počet políček (a může u toho měnit směr)

- věž – může se pohnout v řádce či ve sloupci o max. 3 pole
- střelec – šikmo o max. 2 pole
- kůň – prostě jako kůň v šachách
- žibřid – všichni o jedno pole zpět, ten kdo si ho vytáhl o pole dopředu
- pižmole – pohne se všemi hráči o jedna
- QWRTX – pohne s jedním libovolným hráčem o dva

- kostka – hodí si kostkou a podle čísla určíme figuru podle které se bude hýbat (pouze z prvních 6).

Kromě toho platí pro pohyb následující pravidla: na každém políčku může stát max. 1 hráč – na políčko, kde někdo stojí si nesmíte stoupnout, ani přes ně přejít; teleport vás někam přenese; na zakázaném políčku nesmíte zastavit, ale můžete projít; na kytičce získáváte prémiový bod; další dle vaší fantazie. Pořadí v jakém hráči táhnou určujeme nějakým rozumným způsobem.

Lístičky se získávají hlavně tímto způsobem: do jedné místnosti uschováme několik lístečků (klidně to může být méně než je hráčů) a pak tam vpustíme hráče. Hráč, který najde lísteček, si ho může vzít a odejít zpátky nebo hledat dál nějaký lepší. Poté co všichni najdou nějaký lísteček nebo uplyne časový limit, skončíme a jdeme provést tah. Kromě tohoto základního způsobu vyhledáváme různé premiové soutěže, za které lze získávat premiové lístečky (opět viz. vaše fantazie a možnosti).

### 7.25 Je pravda, že...?

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	10–15 min.
Věci	vlastní inteligence, sirky	Jak	jednotlivci

Každý hráč dostane určitý počet sirek. Poté říkáme různé výroky a hráči sází, zda je to pravda či lež. Kdo se netrefí, tomu sebereme sirku. Kdo již nemá sirky, prohrál.

### 7.26 Kolik je součet?

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	10–15 min.
Věci	sirky	Jak	jednotlivci

Každý hráč dostane cca. 3 sirky. V každém kole si každý tajně vloží do dlaně několik svých sirek (může i nula). Poté hráči postupně tipují kolik je celkem v dlaních sirek. Nikdo nesmí říct číslo, které již bylo řečeno (při každé hře začíná někdo jiný, aby to bylo spravedlivé). Kdo trefí celkový součet, odloží jednu sirku. Kdo nemá již žádnou sirku, vyhrál.

### 7.27 Rafinované bingo

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	15–25 min.
Věci	papír, tužka, fantazie	Jak	jednotlivci

Hraje se podobně jako normální bingo, akorát hrajeme s mřížkou 3 × 3 a do políček nevpisujeme čísla, ale věci které vidíme kolem sebe. Šéf hry poté chodí po místnosti a náhodně říká věci na které padne jeho zrak, případně může říkat i úplně jiné věci. Kdo danou věc má, ten si ji škrtně...

Hra má tu negativní stránku, že všichni nadávají na toho, kdo říká, že neříká ty věci, které mají oni napsané.

### 7.28 Najděte slovo

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	10–15 min.
Věci	papír, tužka	Jak	jednotlivci

Příprava hry: chodíme po klubovně a prohlížíme si různé texty (pokud možno takové, které jsou volně viditelné). Občas si zapíšeme nějaká dvě slova, které se vyskytují v nějakém textu za sebou. Hráčům poté vypíšeme seznam prvních slov a jejich úkolem je ke každému najít patřičné druhé.

### 7.29 Pohádka

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	15–30 min.
Věci	papír, tužka	Jak	jednotlivci

Vymyslíme nějakou hodně praštěnou pohádku, ve které se vyskytuje spousta náhodných údajů. Tu dětem přečteme a poté se ptáme na ty náhodné údaje a přidělujeme body.

Pozn.: Nepodceňujte děti, jsou schopny si toho zapamatovat mnohem víc než si myslíte. A navíc si to budou pamatovat ještě půl roku.

### 7.30 Zvedání krabičky

Potřeby		Hráči	5–10
Lidi	1 vedoucí	Doba	10–20 min.
Věci	krabička sirek	Jak	jednotlivci

Doprostřed místnosti umístíme židli a někde u ní krabičku sirek. Hráč se posadí na židli a jeho úkolem je zvednout pusou krabičku aniž by se přitom dotkl země. Krabičku umístíme v dalším kole do nějakého náročnějšího místa.

### 7.31 Sardel

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	karty	Jak	jednotlivci

Namícháme karty tak, aby tam byla jedna červená a jinak samý černý. Kdo má červenou je sardel, ostatní jsou sardinky. Poté se rozmístíme po místnosti a zhasneme. Všichni hráči syčí, jenom sardel někam zaleze a je potichu. Kdo najde sardel, tak se k ní přitulí a přestane syčet. Kdo syčí poslední, tak prohrál, protože se nemohl k nikomu tulit.

### 7.32 Medvěd

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Jeden dělá medvěda a jde někam pryč. Ostatní v místnosti přestaví nábytek, tak aby se medvěd po návratu pokud možno co nejméně zabil a můžou (resp. měli by) se i schovat. Poté se zhasne a vejde medvěd. Za soustavného brumláni se pak snaží ostatní najít.

Děti na této hře nejvíc baví to přestavování nábytku.

### 7.33 Zvuky

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	1 organizátor	Doba	5–10 min.
Věci	lístečky	Jak	jednotlivci

Připravíme lístečky se jmény zvířátek, tak aby jich bylo stejně jako hráčů a každé zvíře tam bylo dvakrát. Poté se zhasne a každý hráč začne vydávat zvuk typický pro jeho zvíře a snaží se najít toho druhého.

Doporučuji zařadit nějaká prémiová zvířata jako: ryba, Rumcajs s Mankou, letadlo... Je u toho fakt skvělý kravál.

## 8 Noční hry

*Kuchyně byla plná duchů. Jenže to nebyli duchové lidé ani pralidi. Byli tam jeleni. Byli tam býci. Byli tam zajáci a bažanti, křepelky, ovce a prasata. Byly tam dokonce podivné kulaté malé věci, které vypadaly jako duchové ústřic. Byli tam namačkání tak hustě, že ve skutečnosti prolínali jeden druhým a měnili kuchyň v tichou a děsivou noční mýru, složenou ze zubů, chlupů a paroží. Všemi těmi duchy procházel zcela lhostejně kuchař se svými pomocníky a připravoval vegetariánské klobásy.*

T. Pratchett: Soudné sestry

### 8.1 Svíčkový fotbal

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	3–5 rozhodčí	Doba	15–30 min.
Věci	svíčky, branky	Jak	družstva(2)

Každý hráč dostane 1 svíčku, hraje se po družstvech. Úkolem je projít se zapálenou svíčkou soupeřovou brankou. Pokud je hráči sfouknuta svíčka, nesmí ostatní nijak omezovat ani ohrožovat a vrací se zpět ke své domovské svíčce (ta je kousek za vlastní brankou), zde si zapálí svíčku a může jít znovu. Hráči si nesmějí navzájem zapalovat svíčky.

Rozhodčí: V každé brance sedí jeden rozhodčí, který kontroluje zapalování svíček a počítá obdržené góly. Ostatní rozhodčí pobíhají po poli a kontrolují sfoukávání apod.

### 8.2 Sněhurka a 7 trpaslíků

Potřeby		Hráči	20–30
Lidi	7 trpaslíků, 1 Čarodějnice, 1 Sněhurka	Doba	45–60 min.
Věci	svíčky, lucerny	Jak	jednotlivci

Tato hra je vlastně malou autogramiádou. Úkolem je získat co nejvíce podpisů čarodějnice. Čarodějnice se vám však podepíše pouze pokud jí odevzdáte podpis Sněhurky a Sněhurka se vám podepíše pouze po odevzdání podpisů všech sedmi trpaslíků. Trpaslíci se většinou podpisují za poprosení, někteří však občas mají divné požadavky (chcous, aby jste jim zazpívali, namalovali domeček, skákali na jedné noze a podobně, trpaslíci jsou prostě divní a hlavně ty potvory vlezou všude). Navíc se všichni výše zmiňovaní pohybují chaoticky po tmavém lese (asi zabloudili) a jediným vodítkem jsou svíčky, případně lucerničky. Hráči světla nemají.

### 8.3 Krvavý prst

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	1–3 krvavé prsty	Doba	1 hra 5 min.
Věci	3 svíčky	Jak	jednotlivci

V prostoru zvolíme 3 body tvořící rovnostranný trojúhelník a do těchto bodů umístíme 3 svíčky a zahájíme vhodnou reakci mezi knotem, voskem a okolním kyslíkem. Do daného trojúhelníku umístíme subjekt  $K$ , nazývaný „krvavý prst“, reprezentovaný vedoucím s vhodným zdrojem fotonů a prstem položeným přes sklíčko, takže zdroj nezáří a prst vypadá krvavě.

Hráči startují ze startovního místa  $S$  a jejich úkolem je zhatit reakci svíčky a kyslíku. Subjekt  $K$  může občas (když zaznamená zvýšený výskyt akustických vln) prst na daný časový interval  $t$  oddělat, čímž uvolní dráhu příslušným fotonům, díky nimž pak může prostřednictvím zrakového orgánu nabýt podrobnějších informací o rozmístění hráčů v daném sektoru hrací plochy. Poté co subjekt projde databázi hráčů a identifikuje ty, o kterých právě nabyl ony podrobnější informace, vydá patřičný pokyn svému hlasovému ústrojí čímž hráčům oznámí, že byli identifikováni a daní hráči se musí vrátit na pozici  $S$ , načež mohou vyrazit znovu. Pokud k identifikaci nedojde, hlasové orgány zůstávají v klidu. Pakliže se podaří některému hráči přerušit patřičné interakce mezi svíčkou a okolním kyslíkem, aniž by byl předešle identifikován, může tento hráč inkrementovat počet svých bodů. Pokud počet interagujících svíček již není přirozený, dochází k neslavnostnímu ukončení hry, nastává substituce krvavého prstu, návrat hráčů na startovní pozici a nová pařba. Opakujeme přiměřeněmókrát. Vyhrává hráč jehož počet bodů tvoří globální maximum na množině počtu bodů daných hráčů.

Během hry by hráči neměli dávat průchod svým emocím a nadávat krvavému prstu, že švindluje a uvolňuje moc fotonů, ačkoli je to většinou pravda.

Pokud počet hráčů značně převyšuje schopnosti krvavého prsta, můžeme mu dodat pomocníky.

Pokud počet hráčů značně nedosahuje schopností krvavého prsta, necháme hráče jeho schopnosti uměle snížit.

### 8.4 Majáky

Potřeby		Hráči	10–30
Lidi	2–5 majáků	Doba	1 hra 10 min.
Věci	baterky, svíčky	Jak	jednotlivci

Do území rozmístíme zapálené svíčky. Vedoucí tvoří majáky – mají baterku a pomalu se otáčí. Úkolem hráčů je pozhasínat svíčky. Pokud jsou viděni některým z majáků musí se vrátit na startovní místo. Za každou sfouknutou svíčku má hráč bod.

### 8.5 Mouční červi

Potřeby		Hráči	15–30
Lidi	7 moučných červů	Doba	20–30 min.
Věci	bílé oblečení (aspoň trička)	Jak	jednotlivci

Mouční červi jsou představováni vedoucími oblečenými v bílém oblečení. Hráči chytají moučné červy. Za každého chyceného červa dostanou lísteček. Vítězí ten, kdo má nejvíc lístečků a dvě oči.

### 8.6 Výsadek

Potřeby		Hráči	8 a více
Lidi	1 a více vedoucích	Doba	30 min. a více
Věci	šátky	Jak	jednotlivci

Hráčům zavážeme oči a poté je klikatě odvedeme rozumně daleko od místa ubytování. Poté jim řekneme, že za dvě minuty si můžou sundat šátek a vyrazit zpět, a rychle utečeme z dohledu. Kdo se vrátí nejdřív, vyhrává. Při drsnější verzi odvážíme hráče autem. Při této verzi trvá hra 2–8 hodin.

### 8.7 Noční akční kimovka

Potřeby		Hráči	10 a více
Lidi	5 chytačů	Doba	30–45 min.
Věci	5 petrolejek, sirky, cca 25 náhodných věcí	Jak	jednotlivci

Do území umístíme 5 petrolejek a ke každé asi 5 různých věcí. Úkolem hráčů je zapamatovat a po konci hry zapsat co nejvíce z těchto věcí. V tom jim brání chytači – koho chytnou tomu seberou sirku, kdo už nemá sirky, ten dohrál a jde si sednout na kraj území.

### 8.8 Upíři

Potřeby		Hráči	10 a víc
Lidi	0	Doba	10–15 min.
Věci	nic	Jak	jednotlivci

U této hry je důležitá tma. Nejlepší je hrát v území, kde se dá běhat, ale zároveň tam jsou místa na schování. Jeden hráč je na začátku upír, ostatní jsou lidi. Na konci jsou všichni upíři. Mezi tím se hraje. Nejdříve se lidé rozmístí po území. Potom upír vyrazí. Koho se dotkne ten zařve a je z něho taky upír. Když se upír hejbe, musí vydávat zvuk (buď mlaská nebo tleská). Doporučuju dát na začátku schopného upíra, protože to může být celkem složité někoho chytit.

### 8.9 Ples upírů

Potřeby		Hráči	20 a víc (heterogenost důležitá)
Lidi	1 organizátor a barman	Doba	15–30 min.
Věci	karty	Jak	jednotlivci

Před začátkem hry si každý připraví alespoň 5 lístečků s textem typu „Bylo to úžasné“, „Jsi ohromující“ apod. a dubový kůl (stačí symbolický). Poté každému dáme kartu – kdo dostane červenou je člověk, kdo černou je upír (upírů by mělo být podstatně méně než lidí). Poté začíná vlastní hra. Všichni se nezávazně baví a kdokoli může vyzvat osobu druhého pohlaví, aby si vyšli na procházku. Pokud vyzvaný souhlasí, pak se dostaví k baru, kde jim barman načepuje něco k pití (třeba táborový čaj) a dá jim drobné občerstvení (piškoty, lipa apod.). Pak se dvojice odebere na procházku po okolí a přitom si nezávazně povídají (např. o počasí, o hvězdách, ...) a přitom se snaží zjistit zda ten druhý náhodou není upír (pozn. upíři nenávidí česnek, nejsou vidět v zrcadle a jsou klaustrofobičtí atd.). Na konec se buď políbí nebo jeden z nich toho druhého propíchne (symbolicky). Pokud se políbí dva lidé, vymění si výše popsané lístečky. Pokud se políbí člověk a upír, tak je člověk nakažen a stává se upírem. Pokud se políbí

dva upíři tak jenom ztrácí čas. Pokud člověk propíchne upíra, tak je upír mrtev. Pokud propíchne člověk člověka, tak je propíchnutý mrtev a vrah jde dobrovolně do doživotního vězení. Upíři píchat nesmí.

Úkolem člověků je nasbírat co nejvíc cizích lístečků, úkolem upírů je nakazit co nejvíce lidí. Tma zde není nezbytně nutná, ale je to stylovější (ideální je šero a mlha).

## 9 Nezařazené hry

*Něco na celém jeho vzezření naznačovalo přihlížejícím, že začít si s tímhle mladíkem nějakou nepříjemnost by bylo stejně chytré, jako kopnout do vosího hnízda. Krátce a jasně řečeno, Mort už nevypadal jako něco, co do domu přitáhla kočka.*

*T. Pratchett: Mort*

### 9.1 Lístečky na louce

Na louce jsou náhodně rozmístěny lístečky s čísly od 1 do 100. Družiny mají za úkol donést vedoucímu lístečky, jejichž součet dává číslo, které vedoucí vyhlásil. Bod dostává pouze ta družina, která přinese správný součet první. Ostatní pak musí lístečky vrátit na louku. Ohlásí-li některá družina, že požadované číslo nelze získat, a je-li to pravda, získává 2 body. Avšak není-li to pravda a některá jiná družina toto číslo získá, dostává 2 body tato družina a první družině se 2 body strhnou.

### 9.2 Lupič vlajky (u stožáru)

Vlajka se zapíchne do země doprostřed tábora. Je zvolen jeden hráč (tajně, aby o tom ostatní nevěděli), který má za úkol vlajku odnést na předem určené místo. Má na to např. celé dopoledne až do oběda. Když se jej někdo při loupení dotkne, prohrál.

### 9.3 Polévání vodou

Každý může někoho v průběhu jiného programu polít vodou. Jestliže dotyčný při polévání vykřikne, prohrál. Když se mu podaří nevykřiknout, smí to oplatit (neúspěšný hráč nesmí utíkat).

### 9.4 Obtočení lana kolem sloupu

Na stožár se přiváže konec lana asi do výšky 1,5 m od země. Druhý konec si přiváže hráč kolem pasu. Cílem hráče je obtočit bez pomoci rukou lano kolem totému tak, aby se nikde nekřížil a nedotýkal země.

### 9.5 Indiánský souboj

Dva hráči si obvážou jeden konec lana kolem pasu. Druhé konce se přivážou k totému (oba musí mít provaz stejně dlouhý). Každý hráč má k dispozici ručník s uzlem na konci a bakuli. Cílem je třikrát vybit protihráče a to buď bakulí (pouze jednou), nebo ručníkem. Komu se lano dotkne země ten má o život méně.

### 9.6 Stání na kůlu

Každý si zatluče do země kolík tak, aby z něj nejméně 50 cm vyčnívalo nad zem. Na povel se všichni postaví jednou nohou na svůj kolík (druhá je ve vzduchu). Nohy se nesmějí dotýkat. Výměna nohy se smí uskutečnit pouze přeskokem. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává.

### 9.7 Překonání potoka

Družiny mají za úkol překonat nějakým způsobem potok (samozřejmě se nesmí použít most). Na druhém břehu jsou na víčku položeny korálky. Za každý přenesený korálek je 1 bod. Každý může jít pouze jednou a nést pouze jeden korálek. Kdo se namočí, vypadává.

## 9.8 Běh s kolíkem v čas. limitu

Družiny se připraví na čáru. Vedoucí řekne nějaký čas (5 sec. až minutu). Úkolem hráče, který je zrovna na řadě, je donést kolík co nejdále, zapíchnout jej do země a vrátit se ve stanoveném limitu. Kolík se nesmí házet. Kdo přiběhne po limitu, tomu se nepočítají žádné body. Vítězí ta družina, která má kolík nejdále. V této hře se postupně vystřídají všichni členové družiny.

## 9.9 Krádež lístečku

Jsou určena dvě spolu sousedící (nejlépe obdélníková) území, na kterých jsou rozházeny lístečky. Každé ze dvou družstev má za úkol přenést co nejvíce lístečků na své území a zároveň bránit lístečky na svém území před ostatními. Na svém území mohou být ukořistěné lístečky umístěny kdekoliv, ale tak, aby nebyly všechny po hromadě. Hráč, který je chycen na nepřátelském území vypadává (popř. 3 min. nehraje).

Hrát může i družstvo třetí (cikáni), kteří se toulají, nikde nemají domov a pouze kradou. Svě lístečky si odnášejí do skrýše mimo území. Každý smí vzít max. jeden lísteček za jeden přechod hranic.

## 9.10 Slovo obsahující samohlásky

Hráči mají za úkol vymyslet slovo, ve kterém se nachází co nejvíce samohlásek. Samozřejmě ten, kdo vymyslí slovo, kde jsou všechny a to ještě třeba podle abecedy, vyhrává. Př.: dvAcEtIkOrUnY, krEmA-tOrIUm

## 9.11 Eskymácké přetahování za krk

Dva zápasníci si proti sobě kleknou na všechny čtyři. Mezi nimi uprostřed je čára. Oba mají mezi sebou napnutý řemen (za temenem hlavy). Na povel se snaží toho druhého přitáhnout k sobě.

## 9.12 Strkání zadkem

Dva hráči si stoupnou do kruhu namalovaném na zemi (asi 60 cm v průměru), a to tak, aby k sobě byli zády. Na povel se začnou vystrkovat, ale pouze zadky. Ruce se nesmí používat. Kdo je vystrčen, nebo kdo přeshlápne, prohrál. Vypadnou-li oba, vítězí ten, kdo se dotkl země později.

## 9.13 Nošení kamarádů

Je určena trať, kterou musí hráč ujít (asi 10 m) tak, že má na sobě navěšené kamarády. Kdo jich unese bez spadnutí nejvíce, vyhrává.

## 9.14 Kop snožmo do výšky

Na větev se pověsí provázek se zátěží (bota). Cílem hráče je vykopnout snožmo co nejvýše tak, aby se zátěže dotkl. Po každém úspěšném pokusu se dá provázek o kousek výš. Když hráč třikrát za sebou nedokopne tak končí a výsledek se zapíše.

## 9.15 Skok přes proutky

Dva kuly zaražené v zemi a vzdálené od sebe asi 50 cm jsou pobity z jedné strany malými hřebíčky, majícími od sebe stejnou vzdálenost. Každý hráč má tři rovné pruty, které si může umístit do kterékoliv výšky na hřebíčky tak, aby byly vodorovně. Pak se snaží proutky přeskočit, aniž by je shodil. Počítá se nejvyšší proutek.

## 9.16 Držení závaží rozpažmo

Silák má za úkol udržet v obou rozpažených rukách závaží. Jakmile se mu úhel mezi paží a tělem zmenší pod 90 stupňů, tak se stopuje čas.

## 9.17 Držení tyče

Úkolem siláka je udržet co nejdéle tyč v dlani jedné ruky a to tak, aby byla neustále vodorovně. Hrana dlaně se musí dotýkat konce tyče. Délka tyče může být určena s ohledem na stáří popř. výšku hráče.

### 9.18 Chůze na špalících

Je vymezena nějaká trať dlouhá asi 10 m. Úkolem hráče je tuto trať projít bez dotyku země a to tak, že stojí každou nohou na jednom kutálejícím se špalíčku. Pro zjednodušení může mít hráč v ruce dlouhé bidlo, kterým se může odstrkovat.

### 9.19 Přetahování na kládě

Na kmene stromu, který je vhodně umístěn vodorovně, jen kousek nad zemí, se označí (šátkem) polovina kmene. Obě družiny si stoupnou na svoji polovinu za sebe a do rukou chytanou provaz. Komu se podaří vydržet na kládě déle, vyhrál. Je dovoleno provazem cukat. Kdo šlápne na soupeřovu polovinu, nebo ze stromu spadne, vypadává.

### 9.20 Hledání kamarádů potichu

Děti se rozdělí na několik skupin tak, aby v každé byl pouze jeden zástupce ze všech družin. Tyto skupinky jsou pak odvedeny do asi 200 metrové vzdálenosti od tábora. Na signál píšťalky, se snaží družiny dát dohromady, aniž by někdo promluvil. Která družina je v táboře první, vyhrává. Kdo je v průběhu hry z tábora vidět, vypadává. Hru lze hrát i v noci.

### 9.21 Zjišťování symbolu soupeřů

Každá družina dostane přiděleno několik symbolů (hvězdička, autíčko, sluníčko). Hráči si je připevní na záda. Pak se všichni rozmístí v určeném prostoru. Cílem každé družiny je co nejrychleji zjistit symboly ostatních družin. Nesmí se používat žádná forma fyzického doteku.

### 9.22 Noční hledání budíku

U hodinek se nastaví budík na nějaký čas v noci. Tento čas se dětem řekne. Pod hodinky se dá víčko s korálky. Kdo se v noci vzbudí a najde pípající hodinky, může si jeden korálek vzít. Nesmí ale nikomu říct, kde se hodinky nacházejí. Hodinky samy přestanou po čase pípat a tak je na hledání poměrně málo času. Po skončení pípání vedoucí hodinky i korálky odnese. Ráno se korálky vymění za body.

### 9.23 Chůze na špalcích (chůdy)

Je určena trať asi tak 10 m (třeba i slalom). Závodník má za úkol tuto trať absolvovat bez dotyku země chůzí na špalících, které si přidržuje provázky (podrážka se neustále dotýká špalíčku). Spadne-li, vrací se na start.

### 9.24 Chůze na dvou prknech

Členové jedné družiny se postaví za sebe do řady a každou nohou si stoupnou na jedno prkno (všichni stojí levou na jednom prkně a pravou na druhém). První a poslední drží v ruce provaz, kterým mohou prkna ze země zvednout. Stejnou měrou chůzí všech členů se pak družina snaží ujít co nejrychleji stanovený úsek.

### 9.25 Prolézání pavučinou

Mezi stromy se napne „pavučina“ z provazu. Úkolem členů družiny je co nejrychleji se dostat na druhou stranu pavučiny, aniž by se jí dotkli. Stejnou dírou smí prolézt pouze jeden člen družiny. Prolézajícímu smí samozřejmě pomáhat ostatní z družiny, ale pouze z té strany, kam patří. Počítá se počet členů, kteří prolezli bez dotyku.

### 9.26 Hlídkání kamenů kolem kůlu

Hráč si přiváže jeden konec provazu k pasu a druhý ke kůlu. Maximální vzdálenost, kam dosáhne je asi 5 m od kůlu. Do této plochy se rozmístí 10 kamenů. Úkolem hráče je tyto kameny chránit. Ostatní mají za úkol kameny obránci vzít. Koho se obránci dotkne, vypadává.

### 9.27 Stavba věže z klacků

Družiny mají za úkol postavit z klacků co nejvyšší věž v určitém časovém intervalu (45 minut). Klacky se mohou klást pouze vodorovně. Na základně (zda je to čtverec nebo trojúhelník) nezáleží.

### 9.28 Přenášení vody pusou

Asi 20 m od cílových nádob je umístěn kýbl plný pitné vody (a několik kelímku na plnění pusy). Družina má za úkol naplnit svoji nádobu vodou z kýblu. Transportovat vodu je možné pouze v puse.

### 9.29 Přetahování (uvázané lano)

Mezi dvěma stromy je napnuté lano. Uprostřed je pod lanem čára. Na povel se obě družiny rozběhnou k lanu a mají za úkol přetáhnout celé lano na svoji polovinu. Nejdříve jej samozřejmě musí odvázat od stromu na straně soupeře.

### 9.30 Odkopnutí klacíku

Hráč si mezi palec a ukazováček u nohy umístí klacík dlouhý asi 20 cm. Má tři pokusy, při kterých se snaží dokopnout klacík co nejdále. Počítá se nejúspěšnější pokus.

### 9.31 Kradení vlajek

Je určeno hrací pole (asi 20 × 60 m) rozdělené na dvě poloviny, každá družina má jednu. Na koncích těchto částí má každá družina umístěnu nepřátelskou vlajku. Okolo vlajek je asi 3 m kruh. Cílem je přenést soupeřovu vlajku na svoje pole. Kdo je chycen na nepřátelském území, může být osvobozen některým ze spoluhráčů (oboje dotykem). V kruhu okolo své vlajky jsou hráči v bezpečí. Vlajka se nesmí házet!

### 9.32 Na brtníky

Hra se hraje nejlépe během pochodu. Na pokyn si každé dítě musí najít strom. Za 15 vteřin (na další pokyn) se všichni musí svého stromu chytit a to tak, aby se nedrželi ani jedné větvičky (ani nohama) a nedotýkali se země. Kdo vydrží takhle na stromě nejdéle, vyhrává.

### 9.33 Na tlustou Bertu

Hráči se rozmístí po hřišti a smí se pohybovat pouze šoupáním po zadku (po čtyřech). Tlustá Berta je ten, kdo je zasažen míčem od minulé tlusté Berty jinam, než do nohou. Noha se počítá od chodidla až k tělu.

### 9.34 Podlézání a přelézání provázku

Mezi několika stromů se napne provázek, asi tak do 40 cm nad zem. Úkolem členů družiny je proběhnout trať mezi stromy tak, že jednou provázek přelezou a jednou podlezu. Hráči startují po sobě (štafetově). Vyhrává družina, která zvládne celou trať nejrychleji.

### 9.35 Běh s dlouhou kládou

V hustém lese je na zemi vyznačena trať mezi stromy. Hlídky po dvou hráčích mají za úkol tuto trať co nejrychleji urazit. Musí se přitom držet každý na jednom konci tenké klády (klacku) o délce alespoň 3,5 m.

### 9.36 Slepé spřežení

Všichni členové družiny, až na jednoho, mají zavázané oči, stojí v zástupu za sebou a oběma rukama se drží provazu (levou rukou jeho levé části a pravou pravé), jehož konce třímá v rukou poslední z řady – vidící vůdce psí smečky. Úkolem smečky je projít slalomovou dráhu v co nejkratším čase. Při hře se nesmí mluvit, vůdce může navigovat pouze trháním provazu.

### 9.37 Předávání ohně jednonohými

Členové družiny klečí v řadě na jedné noze. Každý z družiny má v jedné ruce svíčku a druhou se drží za kotník. Cílem hry je co nejrychleji přenést oheň od prvního člena až k poslednímu tak, aby se nikdo svého kotníku při předávání ohně nepustil a druhou nohou se nedotkl země. Poruší-li někdo tato pravidla, musí družina začít od začátku.

### 9.38 Třídění mincí

Hráč sedí u stolu a má zavázané oči. Před ním je smícháno několik druhů mincí (celkem asi 50). Cílem hráče je co nejrychleji tyto mince roztrždit na hromádky.

### 9.39 Na starou herku

Hráči utvoří kruh. Uprostřed kruhu stojí stará herka – alespoň čtyři hráči za sebou, drží se za pas. Úkolem hráčů v kruhu je trefit míčem starou herku do zadku. Herka se tomu samozřejmě snaží zabránit. Komu se to podaří, jde si stoupnout místo „hlavy“ – prvního stojícího z herky. „Zadek“ herky se postaví na místo úspěšného střelce. (Všichni hráči představující herku se o jedno místo posunou).

### 9.40 Fotbal rukama

Hra se hraje na zmenšeném fotbalovém hřišti a je to vlastně obrácený fotbal. Míče se smí hráči dotýkat pouze rukama a to tak, že jej nesmí mít v obou rukách najednou. Dotyk míče nohy se posuzuje jako v normálním fotbale rukama. Míč je dovoleno odbíjet i ve vzduchu ve stylu volejbalu.

Pozn.: Rozhodčí by měl dávat velký pozor na to, zda byla noha úmyslná, nebo nechtěná.

### 9.41 Fotbal na jednu bránu

Hraje se na jedné polovině normálního hřiště a na jednu bránu. Jedno družstvo má za úkol bránit a druhé dát co nejrychleji gól. Když jde míč do autu, čas se stopuje. Vyhrává to družstvo, kterému se podaří dát gól rychleji.

### 9.42 Běh alejí střelců

Jedno družstvo (střelci) se rozmístí podél lesní cesty. Každý si připraví zásobu střeliva. Druhé družstvo má za úkol projít touto cestou až k cíli (100 m od začátku). Každý střelec smí vystřelit na každého probíhajícího pouze jednou. Je-li běžec zasažen, zůstává stát na místě. Do pohybu se může dát až tehdy, když se chytne za pas některého nezasaženého spoluhráče. Počítá se, kolik běžců doběhlo až do cíle. Běžci jsou vypouštěni ze startu v intervalu 30 s.

### 9.43 Hájení vlajky ze stanu

Obránci si zalezou do svých stanů, ze kterých se v průběhu hry nesmí hnout. Každý má k dispozici jen jednu bakuli. Cílem třech únosců je odnést vlajku, umístěnou u hlavního stožáru, pryč z táborového náměstí. Kdo je zasažen, odchází se zdviženýma rukama z náměstí. Hra trvá přesně 3 minuty.

### 9.44 Obrana farmy před indiány

Hráči se rozdělí na farmáře ( $\frac{1}{3}$ ) a indiány ( $\frac{2}{3}$ ). Tábor představuje farmu, okolí tábora (20 m) pozemky okolo farmy. Cílem indiánů je do 45 min. umístit 20 šišek (dynamit) na farmu (možno i házet). Je-li indián chycen na území farmářů, jde do vězení. Jsou-li ve vězení již tři indiáni, první může vězení s rukama nad hlavou opustit. Uvnitř samotné farmy je pouze majitel farmy, který může dynamit chytat do rukou a tím jej zneškodnit. Indiáni si pro každou šišku musí chodit do prachárny, místa asi 50 m za územím farmy.

### 9.45 Pingpongové míčky na potoce

Každá družina má svoji matyldu – vlastnoručně obarvený pingpongový míček. Všechny míčky jsou naráz hozeny do potoka. Cílem hráčů je dostat svojí matyldu do přístavu (asi 300 m po proudu), za pomoci klacku. Pakliže se loď dostane na souš, je vyřazena. Hráči se nesmí dotknout vody (pomáhat loďce v pohybu mohou pouze ze břehu nebo z kamenů v potoce).

Pozn.: Pro zmírnění: za ztroskotání lodi na břehu, se dá pouze přičíst 1 min. Každá družina by měla mít svého rozhodčího.

### 9.46 Molekuly

Děti (atomy) se chaoticky pohybují v určeném prostoru. Vedoucí řekne číslo a atomy mají za úkol utvořit takovou molekulu, která obsahuje tolik atomů, jaké je číslo. Kdo přebývá, jde si sednout. Chybí-li v některé molekule atomy, jde si také celá sednout. Kdo zůstane jako poslední je vítěz. Má-li molekula více atomů, než je potřeba, může se jich zbavit např. točením, škubáním, atd.

Pozn.: Nejlepší je, když v době, kdy se atomy chaoticky hýbají, hraje hudba, která na pokyn vedoucího umlkne.

### 9.47 Chození kolem židlí

V místnosti je o jednoho hráče více, než židlí v kruhu. Děti chodí dokola a na pokyn se každý snaží sednout na nějakou židli. Kdo přebývá si jde sednout a bere sebou jednu židli. Hru lze zpestřit tím, že místo povelu hraje hudba, která na pokyn umlkne. A na povel „zpět“ se mění směr chůze. V tom případě, kdo si sedne dříve, je vyřazen.

### 9.48 Kdo jsem?

Hráč si vybere osobnost, kterou představuje. Ostatní mu dávají popořadě otázky a on na ně podle pravdy odpovídá pouze „ano“ a „ne“. Myslí-li si někdo, že ví, jakou osobnost představuje, má možnost po své otázce její jméno říct (pouze jednou). Uhádne-li, hra končí a vítěz si vymyslí novou osobnost. V případě, že neuhádne, nesmí již dále hádat a klást otázky.

### 9.49 Co se v místnosti změnilo

Jeden hráč jde za dveře. Ještě předtím se snaží si vryt do paměti celý interiér místnosti. V jeho nepřítomnosti ostatní přemístí některou viditelnou věc (nebo ji úplně schovají). Pak se hadač zavolá zpět a snaží se uhodnout, která věc změnila místo.

### 9.50 Elektrárna

Jeden hráč jde stranou tak, aby neslyšel, o čem se ostatní baví. Ti si mezi sebou zatím určí elektrárnu, zvonek a žárovku. Pak se všichni postaví do kruhu a chytanou za ruce. Hadač si stoupne doprostřed a jeho cílem je určit, kdo je elektrárna. Elektrárna má jako jediná možnost měnit směr el. proudu – stisk ruky. Každý, ke komu stisk dorazí, tento povel předá dál. Zvonek navíc zazvoní a žárovka blikne.

### 9.51 Na sochy

Sochař vysochá z nejméně dvou hráčů sochu. Hadač si ji dobře prohlédne a pak jde za dveře. Sochař mezitím na soše něco znatelně změní (polohu ruky, vymění ponožky, atd.). Pak se hadač opět vrátí a snaží se změny najít.

### 9.52 Hod mincí do sklenky

Do kýblu napuštěného vodou se doprostřed na dno postaví sklenka. Z 1,5 m vzdálenosti se mají hráči za úkol trefit do skleničky co nejvíce mincemi. Každá mince má jinou hodnotu a je tudíž jinak těžká. V případě rovnosti hozených mincí do skleničky, se počítá počet mincí v kýblu.

### 9.53 Na klamanou (otáčení)

Hráči se rozestaví tak, aby okolo sebe měli patřičný prostor. Vedoucí říká strany a hráči se podle nich otáčejí. Strany jsou následující: sever, jih, západ, východ, napravo, nalevo, dozadu, vítr (o 360 stupňů), bezvětrí (nic). Kdo se splete nebo značně opozdí, vypadává. Pro ztížení může vedoucí hrát také, ale tak, že dělá jiné pohyby, než vysloví, čímž děti dokonale mate.

### 9.54 Na klamanou (klepání)

Všichni se posadí kolem stolu a vedoucí říká povely, podle nichž se hráči řídí:

- klepat – všichni klepají prsty o stůl
- klid – všichni dají ruce na stůl
- dolu – všichni dají ruce pod stůl

Vedoucí sám předvádí jiný pokyn, než řekl. Kdo se splete nebo opozdí, vypadává.

### 9.55 Košík ovoce

Hráči sedí v kruhu, každý na své židli a jsou rozděleni na citróny, pomeranče, jablka a broskve. Vedoucí stojí uprostřed. Na povel „jablka“ si všechna jablka vymění místo. Vedoucí si také někde sedne. Kdo zbyde, přebírá roli vedoucího. Na povel „košík ovoce“ si každý musí s někým vyměnit místo

### 9.56 Seznamovací (s koštětem)

Děti si sednou na bobek do kruhu. Doprostřed se postaví vedoucí, pustí koště a zároveň řekne něčí jméno. Podaří-li se dotyčnému koště chytit dřívě než dopadne, vedoucí pokračuje, dopadne-li koště na zem, vymění si dotyčný místo s vedoucím. Koště se musí vždy postavit tak, aby stálo a nesmí se úmyslně vychylovat na některou stranu.

### 9.57 Had

Úkolem hráčů je vymyslet podstatná jména o 5ti písmenech tak, aby v nich určité písmeno bylo na správné pozici. Kdo jich napíše za 5 min. více (udělá delšího hada), vyhrává.

Př.: 5 písmen, písmeno „K“: Kořen, vKlad, vzKaz, lařKa, koliK, desKa, šaKal, atd.

### 9.58 Správný součet

Hráči mají za úkol rozmístit 9 různých čísel libovolně do čtverce tak, aby ve všech směrech byl jejich součet 24.

Př.:

4	15	5
9	8	7
11	1	12

### 9.59 Slalom s trakařem

Hráči se rozdělí do dvojic. Je vytvořena překážková dráha (slalom), kterou mají hráči za úkol v co nejkratším čase absolvovat trakařem (první se dotýká země pouze rukama a druhý jej drží za nohy). V polovině trati se oba vymění. Která dvojice dorazí do cíle první, vyhrává.

### 9.60 Trojnohý běh

Hráči se rozdělí do dvojic. Je vytvořena překážková dráha (slalom), kterou mají hráči za úkol v co nejkratším čase absolvovat tak, že běží vedle sebe a mají svázané nohy (levá noha jednoho s pravou druhého). Která dvojice je v cíli první, vyhrává.

### 9.61 Hra na honěnou (popořadě)

Hráči si rozdají čísla. Babu má každé číslo (tak, jak jdou po sobě) přesně 1 min. Po uplynutí této doby vedoucí pískne na píšťalku a babu má následující číslo. Každý si pamatuje, kolik hráčů během své baby chytil. Kdo jich chytil nejvíce, vyhrává.

### 9.62 Prachárna

Hráči jsou rozděleni na obránce ( $\frac{1}{4}$ ) a útočníky ( $\frac{3}{4}$ ). Cílem útočníků je donést na místo, které obránci brání (pevnost), určitý počet střelného prachu – korálků. Obránci mohou útočníka zneškodnit tak, že na něj na max. 3 vteřiny zasvítí baterkou a pak řeknou nahlas jeho jméno. Ten se pak musí vrátit na základnu. Základna je místo asi 50 m od pevnosti, kde si útočníci berou nové korálky.

### 9.63 Chůze na slepo (za pískáním)

Hráči si zaváží oči a stoupnou si na startovní čáru. Vedoucí se pak vzdálí do asi 100 m vzdálenosti a v intervalu 2 min. píská krátce na píšťalku. V jakém pořadí se hráči dotýkají vedoucího, takové je pořadí vítězů. Kdo se vedoucího dotkl, odejde tiše na startovní čáru, aby nerušil kolegy.

### 9.64 Rychle do domečku

Na zemi jsou nakresleny křídou malé kroužky (20 cm) – domečky. Jejich celkový počet je o jednoho menší než hráčů. Hráči se chaoticky pohybují ve vymezeném prostoru a na povel „prší“ se snaží každý schovat do jednoho domečku. Kdo přebyde, vypadává a obsadí jeden domeček natrvalo (do konce hry, takže je opět o jednoho hráče navíc).

### 9.65 Měnění míst v kruhu

Hráči si rozdají čísla od 1 výše (popořadě) a stoupnou si do kruhu. Dobrovolník má zavázané oči a stojí uprostřed kruhu. Pak říká vždy dvojice čísel, které si musí potichu vyměnit místa tak, aby je hráč uprostřed nechytil – nedotkl se jich. Dotkne-li se prostřední hráč někoho, jde na jeho uvolněné místo v kruhu a chycený jde doprostřed.

Hru lze obměnit tím, že místo čísel představují hráči zvířata a to třeba tak, že existují tři vrány, čtyři opice, atd.

### 9.66 Živý šíp

Na stěně je nakreslený kruhový terč. Hráč má zavázané oči a snaží se ze startovní čáry dojít až k terči s nataženou rukou a trefit se křídou doprostřed terče. Kdo má po třech kolech nejvíce bodů, vyhrává.

### 9.67 Sloní chůze

Hráč se postaví na startovní čáru a na pokyn vyběhne ke kruhu nakreslenému na zemi a vzdálenému asi 15 m. Tam vytvoří chobot (chytne se jednou rukou za nos a druhou ruku prostrčí vzniklým otvorem) a musí se pětkrát otočit na místě tak, aby chobot směřoval k zemi a on opisoval kružnici na zemi. Pak se snaží co nejrychleji doběhnout zpět do cíle.

### 9.68 Ruce vzhůru (hádání mincí)

Za stolem sedí jedno družstvo a podává si pod deskou stolu peníz z ruky do ruky tak dlouho, až rádce druhého družstva, stojící za stolem, dá povel „Ruce vzhůru!“ Všichni hráči sedící za stolem zvednou sevřené pěsti nad hlavu. Na další povel „Ruce na stůl!“ udeří všichni dlaněmi o stůl. Pak se stojící družstvo snaží uhodnout, v které ruce peníz je. Za každou špatnou ruku se počítá jeden trestný bod.

### 9.69 Závod slepých – nošení míčů

Dvě družstva stojí v zástupu kousek od sebe. Asi 10 m před nimi je vyznačená čára. Prvnímu hráči zaváže druhý oči šátkem, a na startovní signál hodí míč tak, aby se zakutálel za čáru. Úkolem slepého je míč přinést zpět. Ostatní jej mohou navigovat. Zastaví-li se míč před čarou, musí pro něj druhý v řadě (ten

co jej hodil) dojit a hodit znovu. Po návratu se slepý zařadí na konec a hra pokračuje až se vystřídají všichni hráči.

### 9.70 Uhodni neznámé slovo

Nejde ani tak o hru, jako spíš o exhibici. Vedoucí oznámí, že dokáže uhodnout jakékoliv slovo, na kterém se hráči domluví. Pak jde stranou a ostatní si nějaké vymyslí. Po návratu ukazuje náhodně na hráče a ti mají za úkol říkat různá slova. Vedoucí je však domluven s pomocníkem, který říká slova, jejichž první písmeno je vždy obsazeno v hledaném slově. Je-li slovo celé, řekne pomocník předem dohodnuté slovo. Pomocníků může být i více.

### 9.71 Romeo a Julča

Stejný počet chlapců a dívek jde za dveře. Jeden pár rovnou zůstává uprostřed místnosti. Pak postupně chodí po jednom do místnosti a mají za úkol vytvořit z dvojice uprostřed sochu Romea a Julie (max. 5 minut). Když si myslí, že je socha hotová, vymění si pozici (chlapec s Romeem, dívka s Julií). Příštím sochařem je další z lidí za dveřmi.

### 9.72 Přetlačování házením

Hráči dvou družstev házejí postupně předmětem (kládou, míčem) na stranu opačnou než soupeř z místa, kam dohodil soupeř. Na které straně zůstane míč naposled, ta prohrála (od pozice, odkud se házelo na začátku). Obě družstva musejí mít stejný počet hráčů.

### 9.73 Hutututu

Je označeno obdélníkové pole, rozdělené na polovinu. Každá polovina je jednoho družstva. Družstva se střídají ve vysílání jednotlivců na soupeřovu polovinu. Úkolem těchto hráčů je přitáhnout někoho z druhého družstva na svoji polovinu. Při tom mu mohou pomáhat i spoluhráči (ti ovšem nesmí na soupeřovo pole. Pro ztížení se musí útočník před výpadem nadýchnout a celou dobu pobytu na soupeř. území říkat „hututututu . . .“. Dojde-li mu u soupeře dech, stává se hráčem druhého družstva. Soupeřovo družstvo se samozřejmě snaží útočníka na svém území zadržet.

### 9.74 Honička po cestičkách (sníh)

Na louce, kde je neporušený sníh, se vyšlape několik cestiček, které se různě kříží. Některé mohou být i slepé. Hráči se během hry mohou pohybovat pouze po cestičkách. Jeden hráč má babu a snaží se někoho dotknout. Po dotyku mají babu oba, a hra pokračuje takto lavinovitě dále, dokud nezůstává poslední hráč – vítěz. Po cestičkách se smí chodit pouze korektně – nesmí se přeskakovat z jedné do druhé (mimo křížovatky). „Baba“ se ale smí dávat lidem, kteří jsou na jiné cestičce.

Pozn.: Pro rozlišení si ten, kdo má babu sundá čepici apod.

### 9.75 Odhad času

Vedoucí určí čas, např. 30 min. Děti mají za úkol tento čas co nejpřesněji odhadnout a jeho uplynutí nahlásit vedoucímu. Vedoucí si přesný čas, kdy mu hráč hlásil, že si myslí, že čas už uplynul, zapíše. Jakmile toto učiní poslední člen oddílu, vyhlásí vedoucí, kdo se nejbližše trefil.

Pozn.: nikdo nesmí používat hodinky.

### 9.76 Na rytíře

Každý rytíř má svou dámu. Před hrou se rytíři se svými dámami dobře seznámí (prohlédnou se navzájem). Pak jsou dívky postaveny do řady a jejich obuv je smíchána a umístěna na hromadu asi 20 m od nich. Na povel mají rytíři za úkol co nejrychleji sehnat svým dámám jejich obuv. Která dáma je obutá první, vyhrává. Při obouvání však dáma nesmí mluvit, pouze kývat a rytíř smí nést max. jednu botu.

### 9.77 Telefonisté

Dva hráči stojí na koncích dlouhého provázku. Na povel se snaží co nejrychleji namotávat provázek na klacík, který drží v rukou. Kdo se první „domotá“ k šátku, uvázanému uprostřed provázku, vyhrává.

### 9.78 Zápas draků

Hráči obou družstev se postaví do zástupu za sebe a každý přitom drží za pas hráče před sebou. Obě družstva stojí asi 10 m od sebe. Na povel se snaží hlava draka (první v zástupu) chytit ocas (posledního v zástupu) druhého draka. Komu je dříve ukousnut ocas, nebo se rozpojí, prohrává.

### 9.79 Šlapání vody

Na stanovený povel se plavci snaží udržet nad vodou šlapáním vody. Ruce přitom mají viditelně nad hlavou. Kdo vydrží nejdéle, vyhrává.

### 9.80 Plavání bez rukou

Plavci se snaží uplavat co nejdělsí úsek tak, že mají ruce za zády. Kdo doplave nejdále, vyhrává.

### 9.81 Převážení ohně na voru

Družstva mají za úkol přeplavat s hořící svíčkou určitou vzdálenost (např.: zátoku) a to tak, že v průběhu plavby se svíčky ani plavidla (např.: voru nebo loďky se svíčkou) nesmí nikdo dotknout. Pohánět plavidlo mohou pouze vlnami a foukáním. Uhasne-li svíčka, mohou ji plavci opět rozsvítit, ale pouze sirkami, které si nesou ve vodě sebou.

### 9.82 Přinášení míčků soupeře

Dvě družstva se postaví na čáru, a určí si pořadí hráčů. Obě mají k dispozici jeden míč. Na povel „start“, se hráči (tak, jak jdou po sobě) snaží hodit svůj míč co nejdále. Jakmile hráč 1. družstva vypustí míč z ruky, může pro něj hráč z 2. družstva, který je zrovna na řadě, vyběhnout a snažit se jej co nejdříve donést zpět soupeřovi. Které družstvo přinese co nejdříve všechny míče soupeře zpět, vyhrává.

### 9.83 Hádání myšlených věcí

Hráči se dohodnou na nějaké věci, na kterou se všichni soustředí. Hráč, který byl při dohadování mimo místnost, takže neví o které slovo se jedná, se snaží toto slovo uhodnout. Ptá se jednotlivých dětí a ti mu odpovídají pouze „ano“ nebo „ne“. Postupně se vystřídají za dvěma všichni hráči. Komu se podařilo slovo uhodnout na co nejmenší počet otázek, vyhrává.

### 9.84 Slova končící na . . .

Hráči sedí v kruhu a mají za úkol říkat slova, jež končí určitou koncovkou (-dlo, -tika, -ička, -ice, ?). Každý vysloví slovo, které ještě nikdo neřekl a ukáže na někoho dalšího. Ten má stejný úkol jako jeho předchůdce. Neodpoví-li do 3 vteřin, nebo bylo-li slovo již vyřčeno, vypadává. Kdo se udrží ve hře nejdéle, vyhrává.

### 9.85 Svatební pantomima

Hráči napíší na dva papírky své jméno (na první) a důvod svatby (na druhý lísteček). Lístečky se pak vyberou a roztrídí na tři hromádky (chlapci, dívky, důvody). Z každé hromádky se pak bere náhodně po jednom lístečku a vylosovaná dvojice má za úkol předvést pantomimou důvod, proč se budou brát.

### 9.86 Provázek z novin

Všichni hráči dostanou stejně velký kus papíru, třeba novin. Jejich úkolem je v předem dohodnutém čase z něj natrhat co nejdělsí pruh.

### 9.87 Kapky a lidé

Dvě družstva se postaví proti sobě tak, že je mezi nimi asi 20 m vzdálenost. Na povel se proti sobě rozběhnou s tím, že jedni jsou kapky a druhí lidé. Kapky se snaží „trefit“ – dotknout se – co nejvíce lidí, ale mohou pouze dopředu. Který člověk vydrží nejdéle „suchý“, vyhrává. Hru je nejlepší hrát v dešti a z kopce.

### 9.88 Slovo tabu

Ráno dostanou všechny děti pět lístečků (nějaké speciální, aby se nedaly lehce napodobit ani roztrhnout) a je vyhlášeno slovo, které je pro ten den TABU. Každý se během dne snaží otázkou či jinak přimět kohokoliv z ostatních, aby uvedené slovo vyslovil. Kdo tabu vysloví, ztrácí lísteček a získává jej ten, kdo na jeho chybu upozornil. Nenažde-li se nikdo takový, kdo by si tabu všiml, zůstává lísteček u majitele.

### 9.89 Pyramidy v lese

V lese je umístěno v nepřehledném terénu asi 5 pyramid z kamenů. U každé z pyramid je stejný počet lístečků jako je hráčů. Na každém lístečku je jedno číslo. Čísla jsou v rozmezí od jedné do celkového počtu hráčů. Každé číslo je v každé pyramidě pouze jednou. Úkolem hráčů je nasbírat lístečky s co největším bodovým ohodnocením. Z každé pyramidy smí vzít pouze jeden lísteček.

### 9.90 Hledání lístečků v místnosti

Z každé družiny je vybrán jeden zástupce, který schová přidělený počet lístečků a nakreslí plánec, ve kterém jsou označeny skrýše. Všechny plánky se pak vyvěsí a družstvo, které přinese co nejvíce lístečků, vyhrává. Při hledání samozřejmě již kreslíci plánek nehrají.

### 9.91 Indiánský pozorovatel

Na vyvýšené místo v hodně členitém terénu se postaví indián a úkolem ostatních je co nejrychleji se jej dotknout. Indián se může bránit střílením z luku, t.j. vyslovením jména člověka, kterého vidí. V roli indiána se děcka střídají. Kdo trefí nejvíce nepřátel, vyhrává.

Zjednodušení: okolo indiána může být pětimetrový kruh, do něhož se střílet nedá.

### 9.92 Vrabec a kocouři

Vrabec si sedne do pomyslného kruhu o poloměru 5–7 metrů. Cílem kocourů je ulovit vrabce (dotknout se ho), který má zavázané oči a nesmí se hýbat. Vrabec se brání jednoduše – uletí, respektive ukáže rukou na místo, kde se domnělý kocour nachází. Rozhodčí pak určí, je-li kocour zasažen. Vrabec by však měl mít pouze omezený počet „odletů“.

Pro ztížení hry lze vyhlásit, že se kocouři smějí pohybovat pouze po čtyřech, plížit se, atd.

### 9.93 Nemocná ZOO

Všechna zvířata v ZOO onemocněla. Každé jinou nemocí, ale ani jedno nemůže plynule mluvit. Cílem hráčů je prozradit ostatním jaké zvíře představují a jakou trpí nemocí. Každý si dá mezi přední zuby do pusy sirku (bez síry) a snaží se to sdělit ostatním. Hra je to spíše na zasmání.

### 9.94 Rtologie

Každé dítě si nalíčí rtěnkou rty a otiskne své rty na dva čisté papíry. Na jeden z nich udělá svoji značku, popř. se podepíše. Pak jsou jednotlivým papírům přidělena čísla. Výsledná díla se pak rozevšou a všichni mají za úkol poznat a správně přiřadit promíchané papíry. Kdo správně přiřadí nejvíce nepodepsaných papírů k podepsaným, vyhrává.

### 9.95 Kolo mlýnské okolo trojnožky

Všichni stojí v kruhu a drží se svých sousedů. Kruh se otáčí kolem trojnožky. Kdo trojnožku shodí, vypadáva. Když se dvojice podruhé roztrhne, vypadáva také. Směr otáčení kruhu lze měnit.

### 9.96 Odtrhávání hada

Všichni z jedné družiny se postaví do zástupu a chytanou se člověka před sebou za pas. První zepředu se drží stromu. Členové druhé družiny se (po jednom) po jedné minutě střídají. Jejich úkolem je postupně odtrhnout co nejvíce článků hada (lidí od stromu). Útočit smějí pouze na posledního v řetězu a jenom tak, že ho chytanou za pas a tahají ze všech sil. Články které odpadnou již nehrají. Na konci se sečte počet lidí, kteří v hadovi zůstali. Pak si družiny vymění úlohy.

### 9.97 Oheň v 3m kruhu

Družina má za úkol uvařit vodu na ohništi, které leží ve třímetrovém kruhu, do kterého nesmí nikdo šlápnout (poloměr=3m). Úkol je časově omezen.

### 9.98 Překonání křoví

Je určeno křoví, které je asi 2m vysoké a 0,5m tlusté (čím je hradba z křoví širší, tím lépe). Družina má za úkol toto křoví bez dotyku překonat. Nesmí jej však obejít. Hra končí, až když se všichni členové družiny přesunou na druhou stranu. K tomu smí používat všechno, co najdou.

Pozn.: Při vztyčování palisád, pomocí kterých lze křoví překonat, smí jednotliví členové družiny hradbu obejít a přidržovat je z druhé strany.

### 9.99 Štafeta s krabičkou od sirek

Je určena trať, kterou musí projít postupně všichni členové družiny. Hra je vlastně klasickou štafetou s tím, že místo kolíků se předává krabička od sirek (část se škrtkem). Tu musí hráči nést navlečenou na nose a bez dotyku rukou ji předat dalšímu. Při pádu krabičky na zem se hráč musí vrátit na start, nasadit si rukou krabičku a pokračovat.

### 9.100 Házená se šátkem za pasem

Je určeno hřiště se dvěma brankami, kde se hraje normální házená (s míčem se nesmí dělat kroky). Každý hráč si zastrčí šátek zezadu za pas tak, aby alespoň 40 cm vyčuhoval ven a volně plandal. Hráč, kterému je vytržen šátek v okamžiku, kdy drží míč, jde na 2 min. mimo hru. Byl-li mu šátek vytržen v nepravém okamžiku (kdy se míče nedotýkal), hraje se dál.

Pozn.: Hra potřebuje rozhodného rozhodčího.

### 9.101 Přinášení kamínků

V každé družině se děcka seřadí podle velikosti a dostanou čísla (největší má jedničku, menší dvojku, atd.). Všichni si stoupnou na čáru, od které je asi patnáct metrů umístěn pařez. Při každém kole dá vedoucí na pařez jeden kamínek a řekne číslo. Hráči, kteří mají požadované číslo, mají za úkol přinést kamínek (za tři body) a zařadit se jako první zpět do řady (jeden bod.) Je potřeba dobře hlídat, kdo se vrátil jako první.

### 9.102 Obvod družiny

Všechny družstva mají stejný počet hráčů. Cílem každé družiny je zabrat co nejmenší prostor. To znamená, že každý musí stát na zemi a tlačít se co nejvíce k ostatním členům družiny. Vedoucí pak vezme provaz a obtočí družinu po obvodu ve výši prsou tak, aby mohl změřit obvod tohoto kruhu. Družina musí vydržet alespoň patnáct vteřin. Družina, která má co nejmenší obvod, vyhrává.

### 9.103 Určování zvuků

Všichni mají zavázané oči kromě vedoucího. Ten postupně předvádí několik zvuků, jež vydává za pomoci předem připravených předmětů (trhání papíru, skřípot tužky, škrtnutí sirkou atd.). Po předvedení asi deseti zvuků si všichni oči rozevrou a napíší co nejvíce zvuků, jež uhodli. Kdo jich má správně co nejvíce, vyhrává.

### 9.104 Žouželení

Všichni si sednou do kruhu a postupně si podávají nějaký předmět. Každý musí předmět vzít do ruky, říci buď „žouželím“ nebo „nežouželím“ a předat jej dalšímu. Vedoucí hru koriguje a oznamuje, zda hráč skutečně žouželí či ne. Úkolem hráčů je přijít na princip hry. Hráč žouželí tehdy, když má při předávání předmětu zkřížené nohy.

### 9.105 Prolézání papírem

Každý hráč (družina) dostane stejně veliký kousek papíru (stačí formát A6) a má za úkol skrz něj v časovém limitu prolézt. Toho lze docílit natrháním papíru na slaboučký proužek, který vytvoří po roztažení kruh. Kdo proleze neporušeným proužkem první, vyhrává.

### 9.106 Tajná přítelkyně

Ráno si každý tajně vylosuje jméno někoho jiného z oddílu. Úkolem každého je udělat za den co nejvíce dobrých skutků svému vylovanému tak, aby oběť netušila, od koho dobrý skutek pochází. Večer se pak všichni sejdou a nahlas povědí, koho si ráno vylosovali a které skutky mu provedli. Vítězí ten, kdo jich má nejvíce.

Př.: umytí ešusu, darování kytičky, kousek čokolády, nakrémování bot.

### 9.107 Darwinova teorie

Jistá „Darwinova teorie“ říká, že člověk procházel těmito stádii: kuře, slepice, pes, opice, člověk. Na začátku jsou všichni kuřata a pohybují se po místnosti. Každý se snaží vyhledat někoho na stejném stupni vývoje (kuře kuře, pes psa, atd.) a střihnout si s ním (kámen, nůžky, papír). Ten, kdo vyhrává postoupí na další vývojový stupeň. Kdo se stane člověkem, sedne si a pozoruje. Každý pozná jemu rovného podle toho, že vydává zvuky charakteristické pro zvíře, které představuje.

### 9.108 Seskok z letadla

Všichni jsou v místnosti a na vyzvání chodí po jednom ven, kde si nandají na oči šátek. Pak jsou přivedeni k prknu, na které si stoupnou a je jim vysvětleno, že jsou na palubě letadla a musí vyskočit. Asistent, který jim toto vysvětlil si před ně stoupne a nechá si na svá ramena položit lehce parašutistovy ruce. Pak začnou ostatní dva asistenti zvedat prkno (max. do 30 cm) a třást s ním. První asistent jde pomalu do dřepu, čímž se parašutistovi zdá, že skutečně velmi stoupá. Na pokyn musí vyskočit z letadla. Hra je velmi zábavná a chce to fotoaparát.

## 10 Srandovní hry

*Mrakoplaš se pohledem vrátil k vezírovi. Krajův smích byl pochmurný, ale vedle jeho úsměvu pořád ještě vypadal jako ptačí trylek. Zdálo se, že ten se vezír naučil z matematických tabulek.*

*T. Pratchett: Magický prazdroj*

### 10.1 Kamzík

Potřeby		Hráči	6 a víc
Lidi	0	Doba	5 min.
Věci	0	Jak	všici

Typická hra pro zahřátí. Hráči se chytanou dokolečka a začnou pomalu a v pevném a přesném rytmu dřepovat. Tento pohyb opakují po celou hru. Hru začne jeden vyvolený hráč, který se začne konverzaci se svým sousedem po pravé ruce v tomto stylu: „Ahoj“, „Ahoj.“, „Prosím tě, nevíš co je to kamzík?“, „To je nějaká horská koza, ne?“, „Já myslím hru kamzík.“, „Tak to teda nevím, ale můžu se zeptat svého souseda.“ Načež tato stupidní konverzace (samozřejmě s různými obměnami, můžeme se například nejdříve zeptat na počasí, aby to nešlo moc rychle) postupně postupuje doprava a to tak dlouho než to dojde opět k prvnímu hráči a ten na otázku „Nevíš jak se hraje hra na kamzík?“ odpoví „Vím, ještě tři kolečka.“, načež se kolečko většinou rozpadne a hráči padnou k zemi a začnou nadávat (pokud to neznají).

Pozn.: Jedna verze pravidel říká, že nikdo nesmí během hry mluvit svojí mateřštinou.

## 10.2 Had

<i>Potřeby</i>		<i>Hráči</i>	<i>6 a víc</i>
<i>Lidi</i>	<i>0</i>	<i>Doba</i>	<i>5 min.</i>
<i>Věci</i>	<i>0</i>	<i>Jak</i>	<i>všichni</i>

Vytvoříme z hráčů dlouhého hada (všichni se drží za ruce) a chvilku chodíme okolo, až na vhodném místě hlava hada (první hráč) zastaví a had se začne namotávat dokola, přičemž se hodně tlačíme, abychom byli hodně namačkaní a zahřáli se. Když se zamotá celý had, začne se znova rozmotávat, ale tentokrát od hlavy – to znamená, že hráč který je uprostřed někudy vyleze ven a táhne za sebou zbytek.

## 10.3 Rozmotávání

<i>Potřeby</i>		<i>Hráči</i>	<i>10 a víc</i>
<i>Lidi</i>	<i>0</i>	<i>Doba</i>	<i>5 min.</i>
<i>Věci</i>	<i>0</i>	<i>Jak</i>	<i>jednotlivci</i>

Hráči se shluknou, zavřou oči, zvednou ruce, každou rukou chytanou nějakou jinou a poté otevřou oči. Hráči pochytní takto za ruce vytvářejí dokonalý chuchvalec a účelem je rozmotat se a vytvořit kolečko, samozřejmě bez toho, aby se kdokoli pustil.

## 10.4 Evoluce

<i>Potřeby</i>		<i>Hráči</i>	<i>10 a víc</i>
<i>Lidi</i>	<i>0</i>	<i>Doba</i>	<i>5 min.</i>
<i>Věci</i>	<i>0</i>	<i>Jak</i>	<i>jednotlivci</i>

Pozn.: absolutně praštěná hra, ale má překvapivý úspěch.

U této hry je 5 základních vývojových stupňů: kuli–kuli, pip–pip, dyno–dyno, uááá–uááá, člověk. Ke každému stupni patří charakteristický zvuk (viz. název) a pohyb. Snaha o popis pohybů: kuli – chodí v podřepu a točí rukama (jako mažoretky), pip – stále v podřepu a mává křídýlkama, dyno – mírně napřímený a ruka nahoře představuje hlavu (to se prostě nedá popsat), uááá – téměř napřímený, bije se do prsou.

Na počátku jsou všichni kuli a náhodně se pohybují (to platí po celou hru). Když se potkají 2 tvorové na stejném vývojovém stupni, losnou si (kámen–nůžky–papír), vítěz se dostává o jeden stupeň výše, proherce o jeden stupeň níže. Když prohraje kuli, zůstává stále kuli (níž už klesnout nejde). Kdo se stane člověkem, vyhrál a odchází ze hry pryč. Hraje se tak dlouho dokud se má kdo s kým utkat.

## 10.5 Oxford – Cambridge

<i>Potřeby</i>		<i>Hráči</i>	<i>6 a víc</i>
<i>Lidi</i>	<i>0</i>	<i>Doba</i>	<i>5 min.</i>
<i>Věci</i>	<i>0</i>	<i>Jak</i>	<i>jednotlivci</i>

Story: V Anglii se každoročně koná závod osmiveslic mezi dvěma slavnými univerzitami (viz. název).

Hra: Hráči se rozdělí do dvou týmů a posadí se na zem tak, že kapitáni družstev sedí proti sobě a drží se za ruce, jejich družstvo se posadí za ně do vláčku a drží za ramena toho před sebou. Hra probíhá po kolech. V každém kole se nejdříve vesluje. To probíhá tak, že vždy pádlne jeden tým (nakloní se dozadu) a zařve název svého týmu (to je nejdůležitější na celé hře – hodně řvát) a potom druhý tým a potom zas první tým a potom... a to tak dlouho dokud rozhodčí nepískne. Když rozhodčí pískne, musí si družstva navzájem vyměnit pozice, přičemž se pohybují po směru hodinových ručiček. Družstvo, které usedne do výchozí pozice první, tak nic, družstvu, které usedne druhé vypadává poslední člen a pokračuje se dalším kolem. Ti co vypadnou fandí dále svým týmům (hlavně hodně nahlas).

## 10.6 Na kroly

<i>Potřeby</i>		<i>Hráči</i>	<i>libovolně</i>
<i>Lidi</i>	<i>0</i>	<i>Doba</i>	<i>libovolná</i>
<i>Věci</i>	<i>nic</i>	<i>Jak</i>	<i>všichni</i>

Nejdříve si každý hráč vybere svůj slovník přibližně 20 slov. Zbytek hry pak smí komunikovat pouze prostřednictvím tohoto slovníku. Tato hra je zvláště dobrá na cesty (pozor na nervózní spolucestující).

### 10.7 Na děda vševěda

Potřeby		Hráči	libovolně
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	všichni

Tato hra vychází z hry „Dlouhý, široký a krátkozraký“ od divadla Járy Cimrmana, kde se během konverzace s Dědem Vševědem může komunikovat pouze ve verších. Takže během celé této hry musí všichni hráči mluvit v rýmech. Kombinace s hrou na kroly se nedoporučuje.

### 10.8 Houkaná

Potřeby		Hráči	libovolně
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	nic	Jak	jednotlivci

Postupně se střídají všichni hráči. Když na hráče dojde řada, vybere si auto a opře se o něj. Když začne houkat, má trestný bod.

### 10.9 Zlatovláska

Potřeby		Hráči	4 a víc
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	deky	Jak	všichni

Jeden hráč jde za dveře. Ostatní se domluví, kdo je Zlatovláska a schovají se pod deku (každý pod svoji). Poté přijde hráč zpoza dveří a hádá pod kterou dekou je Zlatovláska. To že na to nemůže přijít jinak než náhodou nebo švindlováním je zanedbatelný detail (však je to taky stupidní hra).

### 10.10 Pivní kámen

Potřeby		Hráči	2
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	kámen, pivo	Jak	všichni

Tuto hru hrajeme s někým kdo pije pivo. Počkáme, až se nedívá a vhodíme mu do piva kámen. Poté co se napije a kámen objeví, ho utěšíme slovy: „Pivní kámen – to je prevít.“

### 10.11 Na čuchanou

Potřeby		Hráči	2 a víc
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	smradlavé ponožky	Jak	všichni

Hrají dva hráči. Úkolem je narvat soupeři pod nos svoje smradlavé ponožky víc než on nám.

### 10.12 Fero, kde si bol

Potřeby		Hráči	libovolně
Lidi	0	Doba	5 min. a víc
Věci	0	Jak	všichni

Hráči si stoupnou do kruhu a postupně se rozeběhne tato diskuze:

- „Fero, kde si bol?“ „V Žilině.“ „A čo si kúpil?“ „Takú zubnú kefku.“ a hráč začne předvádět čištění zubů. Takto postupuje tento rozhovor dokolečka, až si „čistí zuby“ všichni. Poté pokračujeme dalšími koly, rozhovor je v podstatě stejný, jen poslední odpověď se liší (předchozí pohyby zůstávají, jen se přidávají další):
- „Taký pěkný klobúk.“ – předvádíme zdvihání klobouku (druhou rukou než tou, kterou si čistíme zuby :-)
- „Také pekné topánky.“ – kroutíme kotníkem

- „Taký pekný opasok.“ – kroutíme se v pase
- „Takú peknú batožinu.“ – třepeme rameny

To je vše (stejně by mě zajímalo, jestli někdo dokáže vykonávat všech těch pět pohybů zaráz...).

Poznámky: Tato hra je dosti fyzicky namáhavá (nejen na lícní svaly :-). Proto může být vhodná i jako rozcvička.

Doporučené hřiště: nádraží.

### 10.13 Transformátor

Potřeby		Hráči	libovolně
Lidi	0	Doba	libovolná
Věci	0	Jak	všichni

Hra spočívá v tom, že všichni dělají „Hmmmmmm, hmmmmmmmm, hmmmmmmmmmmmmmmmm.“

Doporučené hřiště: vyučovací hodina.

### 10.14 Mlýnek

Potřeby		Hráči	libovolně
Lidi	1 odpočítávač	Doba	2 min.
Věci	jídlo	Jak	jednotlivci

Tato hra se hraje při jídle. Nejvhodnější je nějaká kaše. Všichni hráči si naberou plnou pusy jídla. Poté odpočítávač odpočítá a všichni začnou mlet. To probíhá tak, že kroutí pravou rukou vedle pusy napodobující činnost při mletí, zatímco z úst produkují pomletou stravu zpět do talíře.

### 10.15 Vedlejší kupé

Potřeby		Hráči	8
Lidi	0	Doba	3 min.
Věci	vlak s kupíčkama (pokud možno plný)	Jak	všichni

Hra probíhá asi takto:

- „Vejdeme se všichni do vedlejšího kupé?“
- „Tři, dva, jedna, teď.“

Načež všichni hráči vyběhnou a snaží se vtěsnat do vedlejšího kupé (které by mělo být samozřejmě obsazeno již předtím, než začneme hru hrát).

## Rejstřík

- alibi (7.12 *Alibi*), 28  
 Archa (1.1 *Noemova archa*), 6  
 autogramy (8.2 *Sněhurka a 7 trpaslíků*), 33
- balón (7.18 *Balón*), 29  
 běh (9.8 *Běh s kolíkem v čas. limitu*), 36  
 byrokracie (2.19 *Byrokracie*), 16
- cikáni (9.9 *Krádež lístečku*), 36  
 cíl (7.24 *QWRTX*), 30  
 cyklus (6.9 *Cyklická honěná*), 25
- červi (8.5 *Mouční červi*), 34  
 čich (10.11 *Na čuchanou*), 49  
 čich (6.10 *Čichací kimovka*), 25  
 člověk (1.9 *Evoluce – potrava*), 8
- dobývání (1.10 *Aztécký náčelník*), 9  
 dobývání (6.1 *Boj o vlajku*), 23  
 dobývání (6.2 *Dobývání tvrze*), 23  
 dobývání (6.3 *Přenášení*), 24  
 dobývání (6.5 *Dva čtverce*), 24  
 dobývání (6.6 *Králi, králi dej vojáčka*), 24  
 domečky (6.7 *Pařezovka*), 25  
 domorodci (2.10 *Poklad krále Ašóky*), 12  
 dostavník (2.1 *Dostavník*), 9  
 drak (9.78 *Zápas draků*), 44  
 dražba (2.19 *Byrokracie*), 16  
 drogy (1.3 *Pašeráci*), 7  
 důvěra  
 – pád (4.4 *Pád důvěry*), 19  
 – překážka (4.2 *Běh důvěry*), 19  
 – ruce (4.1 *Kruh důvěry*), 18  
 – skok (4.5 *Let důvěry*), 19  
 – ulička (4.3 *Ulička důvěry*), 19  
 důvěra (5.19 *Kuželka*), 23  
 důvěra (9.108 *Seskok z letadla*), 47
- farma (9.44 *Obrana farmy před indiány*), 39  
 formuláře (2.19 *Byrokracie*), 16  
 fotbal (8.1 *Svíčkový fotbal*), 33
- had (10.2 *Had*), 48  
 hádání  
 – elektrárny (9.50 *Elektrárna*), 40  
 – osoby (5.11 *Pepičku pípni*), 21  
 – osoby (5.12 *Prasátko kvikni*), 22  
 – osoby (9.48 *Kdo jsem?*), 40  
 – principu (5.14 *Na koho se dívá občanka*), 22  
 – principu (5.15 *Co si vezmeš na hady?*), 22  
 – principu (5.16 *Křížem – rovně*), 22  
 – principu (5.17 *S – bez*), 23  
 – principu (9.104 *Žouželení*), 47  
 – principu (9.70 *Uhodni neznámé slovo*), 43  
 – upíra (8.9 *Ples upírů*), 34  
 – věci (9.83 *Hádání myšlených věcí*), 44  
 – změny (9.49 *Co se v místnosti změnilo*), 40  
 – změny (9.51 *Na sochy*), 40  
 hledání (7.28 *Najděte slovo*), 31  
 hledání (9.20 *Hledání kamarádů potichu*), 37  
 hledání (9.21 *Zjišťování symbolu soupeřů*), 37  
 hlídání (9.26 *Hlídání kamenů kolem kůlu*), 37  
 hmat (6.10 *Čichací kimovka*), 25  
 honění (9.61 *Hra na honěnou (popořadě)*), 42  
 hradby (9.98 *Překonání křoví*), 46
- chůze (3.6 *BOR*), 18  
 chytání (9.87 *Kapky a lidé*), 45
- indián (9.91 *Indiánský pozorovatel*), 45  
 indiáni (2.1 *Dostavník*), 9  
 indiáni (2.16 *Pošty*), 15  
 indiáni (9.44 *Obrana farmy před indiány*), 39  
 indicie (2.4 *Indicie*), 10  
 IQ (7.23 *Už to cítím*), 30  
 IQ (9.10 *Slovo obsahující samohlásky*), 36  
 IQ (9.57 *Had*), 41  
 IQ (9.58 *Správný součet*), 41  
 IQ (9.84 *Slova končící na, dots*), 44
- jídlo (10.14 *Mlýnek*), 50  
 jídlo (2.13 *Pudíng*), 13
- kláda (9.35 *Běh s dlouhou kládou*), 38  
 klíč (7.3 *Provlíkáni provázku*), 26  
 kola  
 – jízdní (1.5 *Vavrdův memoriál*), 7  
 koleno (5.9 *Elektrika*), 21  
 koště (5.2 *Smeták*), 20  
 koště (7.2 *Posílání smetáku*), 26  
 kouzelník (1.2 *Stavby*), 6  
 kouzelník (2.14 *Magie*), 14  
 kouzelník (2.8 *Plyšový medvídci – Voodoo*), 11  
 kouzla (2.14 *Magie*), 14  
 kradení (1.7 *Safari*), 8  
 kradení (9.31 *Kradení vlajek*), 38  
 kradení (9.9 *Krádež lístečku*), 36  
 kreditky (2.15 *Planetky*), 14  
 kreditky (2.16 *Pošty*), 15  
 kytky (5.1 *Kytky*), 19
- lano (9.4 *Obtočení lana kolem sloupu*), 35  
 latrína (2.12 *Latrína*), 13  
 líbání (5.7 *Sedím, myslím, líbám*), 21  
 licence (1.7 *Safari*), 8  
 licence (2.9 *Zlatá horečka*), 12  
 loďky (9.45 *Pingpongové míčky na potoce*), 40  
 lovci (1.7 *Safari*), 8  
 luštění (2.10 *Poklad krále Ašóky*), 12
- mačkání (9.102 *Obvod družiny*), 46  
 majáky (8.4 *Majáky*), 33

- medvěd (7.32 *Medvěd*), 32  
 medvědi (6.8 *Medvědi*), 25  
 medvídci (2.7 *Plyšový medvídci*), 11  
 medvídci (2.8 *Plyšový medvídci – Voodoo*), 11  
 míč (9.33 *Na tlustou Bertu*), 38  
 míč (9.39 *Na starou herku*), 39  
 míč (9.40 *Fotbal rukama*), 39  
 míč (9.41 *Fotbal na jednu bránu*), 39  
 míč (9.69 *Závod slepých – nošení míčů*), 42  
 mletí (10.14 *Mlýnek*), 50  
 molekuly (9.46 *Molekuly*), 40  
 moucha (2.8 *Plyšový medvídci – Voodoo*), 11  
 mrkání (5.8 *Na vraha*), 21
- náčelník (1.10 *Aztécký náčelník*), 9  
 nápisy (2.10 *Poklad krále Ašóky*), 12  
 Noe (1.1 *Noemova archa*), 6
- obchod (2.15 *Planetky*), 14  
 obchod (2.16 *Pošty*), 15  
 obchod (2.17 *Vláčky*), 15  
 obchod (2.18 *Las Vegas*), 16  
 obchod (2.7 *Plyšový medvídci*), 11  
 obchod (2.8 *Plyšový medvídci – Voodoo*), 11  
 oblékání (6.4 *Popis zločince*), 24  
 oblékání (7.5 *Oblíkání*), 27  
 odhad  
 – času (9.75 *Odhad času*), 43  
 – času (9.8 *Běh s kolíkem v čas. limitu*), 36  
 – schopností (9.15 *Skok přes proutky*), 36  
 – vzdálenosti (9.66 *Živý šíp*), 42  
 odvaha (9.108 *Seskok z letadla*), 47  
 oheň (2.5 *Vaření jídla*), 10  
 oheň (9.37 *Předávání ohně jednohými*), 39  
 oheň (9.97 *Oheň v 3m kruhu*), 46
- pádlování (10.5 *Oxford – Cambridge*), 48  
 paměť (6.10 *Čichací kimovka*), 25  
 paměť (8.7 *Noční akční kimovka*), 34  
 pantomima (7.17 *Hledání s pantomimou*), 29  
 papír  
 – toaletní (2.12 *Latrina*), 13  
 papkoule (2.1 *Dostavník*), 9  
 papkoule (2.2 *Boj o vysílače*), 9  
 papkoule (2.3 *Městské gangy*), 10  
 papkoule (2.9 *Zlatá horečka*), 12  
 papkoule (6.3 *Přenášení*), 24  
 papkoule (6.5 *Dva čtverce*), 24  
 papkoule (6.9 *Cyklická honěná*), 25  
 papkoule (9.43 *Hájení vlajky ze stanu*), 39  
 pašeráci (2.7 *Plyšový medvídci*), 11  
 pašování (1.3 *Pašeráci*), 7  
 peníze (2.16 *Pošty*), 15  
 peníze (2.17 *Vláčky*), 15  
 peníze (2.18 *Las Vegas*), 16  
 peníze (9.38 *Třídění mincí*), 39  
 písně (7.8 *Malování písniček*), 27  
 písně (7.9 *Slova v písničkách*), 27
- pivo (10.10 *Pivní kámen*), 49  
 plánky (9.90 *Hledání lístečků v místnosti*), 45  
 poklad (2.11 *Poklady – básničky*), 13  
 poklad (2.14 *Magie*), 14  
 poklad (2.4 *Indicie*), 10  
 pokyny (3.6 *BOR*), 18  
 polévání (9.3 *Polévání vodou*), 35  
 policie (1.3 *Pašeráci*), 7  
 policie (1.7 *Safari*), 8  
 policie (2.7 *Plyšový medvídci*), 11  
 policie (2.9 *Zlatá horečka*), 12  
 ponožky (10.11 *Na čuchanou*), 49  
 postřeh (7.28 *Najděte slovo*), 31  
 postřeh (9.53 *Na klamanou (otáčení)*), 41  
 postřeh (9.54 *Na klamanou (klepání)*), 41  
 postřeh (9.73 *Hutututu*), 43  
 postřeh (9.84 *Slova končící na, dots*), 44  
 postup (5.6 *Kostelník*), 20  
 pošťáci (2.1 *Dostavník*), 9  
 potok (9.45 *Pingpongové míčky na potoce*), 40  
 potvory (2.11 *Poklady – básničky*), 13  
 pračlověk (6.11 *Pračlověk*), 25  
 prolamování (6.6 *Králi, králi dej vojáčka*), 24  
 průjmy (2.12 *Latrina*), 13  
 přesun (6.7 *Pařezovka*), 25  
 přetahování (9.11 *Eskym. přetah. za krk*), 36  
 přetahování (9.19 *Přetahování na kládě*), 37  
 přetahování (9.29 *Přetahování (uváz. lano)*), 38
- rozcvička (10.1 *Kamzík*), 47  
 rozcvička (10.12 *Fero, kde si bol*), 49  
 rtěnka (9.94 *Rtologie*), 45  
 rychlost (7.17 *Hledání s pantomimou*), 29  
 rychlost (7.21 *Židlovaná*), 30  
 rychlost (7.6 *Ruce, nohy*), 27  
 rychlost (9.24 *Chůze na dvou prknech*), 37  
 rychlost (9.25 *Prolézání pavučinou*), 37  
 rychlost (9.73 *Hutututu*), 43  
 rychlost (9.77 *Telefonisté*), 44
- řazení (9.94 *Rtologie*), 45  
 řvaní (10.4 *Evoluce*), 48  
 řvaní (10.5 *Oxford – Cambridge*), 48  
 řvaní (2.16 *Pošty*), 15  
 řvaní (6.6 *Králi, králi dej vojáčka*), 24  
 řvaní (7.10 *Nesrozumitelná přísloví*), 27  
 řvaní (7.33 *Zvuky*), 32  
 řvaní (9.73 *Hutututu*), 43
- sardinky (7.31 *Sardel*), 32  
 scénky (7.7 *Šarády*), 27  
 scénky (9.85 *Svatební pantomima*), 44  
 seznámení (5.1 *Kytky*), 19  
 seznámení (5.10 *Jahoda – bagr*), 21  
 seznámení (5.2 *Smeták*), 20  
 seznámení (5.3 *Jméno*), 20  
 seznámení (5.4 *Vymění se čísla, dots*), 20  
 seznámení (5.7 *Sedím, myslím, líbám*), 21

- seznámení (9.56 Seznamovací (s koštětem)), 41  
 signál (5.9 Elektrika), 21  
 signál (7.1 Signál), 26  
 síla (9.16 Držení závaží rozpažmo), 36  
 síla (9.17 Držení tyče), 36  
 síla (9.96 Odtrhávání hada), 46  
 sirky (7.30 Zvedání krabičky), 32  
 sirky (9.93 Nemocná ZOO), 45  
 sirky (9.99 Štafeta s krabičkou od sirek), 46  
 skutky (9.106 Tajná přítelkyně), 47  
 slalom (9.59 Slalom s trakařem), 41  
 slepí (5.11 Pepičku pípni), 21  
 slepí (5.12 Prasátko kvikni), 22  
 slepí (9.36 Slepé spřežení), 38  
 slepí (9.63 Chůze na slepo (za pískáním)), 42  
 slepí (9.66 Živý šíp), 42  
 slepí (9.69 Závod slepých – nošení míčů), 42  
 slova (3.1 Makačka na bednu), 17  
 slova (3.2 Debilo), 17  
 slova (3.3 Asociace I. (dvojice)), 17  
 slova (3.4 Asociace II. (kolečko)), 17  
 slova (3.5 Austrálie), 18  
 slova (7.20 Písmenkovaná burza), 29  
 sluch (6.10 Čichací kimovka), 25  
 sluch (7.15 Ruce nad stůl), 28  
 smečka (9.36 Slepé spřežení), 38  
 smích (5.13 Malá hodná kočička), 22  
 sníh (9.74 Honička po cestičkách (sněh)), 43  
 souboj (9.5 Indiánský souboj), 35  
 součásti (2.7 Plyšový medvědci), 11  
 součásti (2.8 Plyšový medvědci – Voodoo), 11  
 součet (9.1 Lístečky na louce), 35  
 společnost (7.19 Šestý smysl), 29  
 společnost (9.76 Na rytíře), 43  
 spolupráce (7.1 Signál), 26  
 spolupráce (7.10 Nesrozumitelná příslovi), 27  
 spolupráce (7.13 Řazení po tmě), 28  
 spolupráce (7.2 Posílání smetáku), 26  
 spolupráce (7.3 Provlákání provázku), 26  
 spolupráce (7.4 Nošení věcí), 26  
 spolupráce (7.5 Oblíkání), 27  
 spolupráce (7.6 Ruce, nohy), 27  
 spolupráce (7.7 Šarády), 27  
 spolupráce (7.8 Malování písniček), 27  
 spolupráce (7.9 Slova v písničkách), 27  
 spolupráce (9.24 Chůze na dvou prknech), 37  
 spolupráce (9.25 Prolézání pavučinou), 37  
 spolupráce (9.35 Běh s dlouhou kládou), 38  
 spolupráce (9.37 Předáv. ohně jednohými), 39  
 spolupráce (9.60 Trojnohý běh), 41  
 stavba (9.27 Stavba věže z klacků), 38  
 stavby (1.2 Stavby), 6  
 stavby (2.19 Byrokracie), 16  
 strkání (9.12 Strkání zadkem), 36  
 střelci (9.42 Běh alejí střelců), 39  
 svíčky (8.1 Svíčkový fotbal), 33  
 svíčky (8.2 Sněhurka a 7 trpaslíků), 33  
 svíčky (8.4 Majáky), 33  
 svíčky (8.5 Mouční červi), 34  
 symboly (9.21 Zjišťování symbolu soupeřů), 37  
 šaman (1.2 Stavby), 6  
 šaman (2.8 Plyšový medvědci – Voodoo), 11  
 šifry (2.10 Poklad krále Ašóky), 12  
 šíp (9.66 Živý šíp), 42  
 štafeta (1.4 Dolomitenman), 7  
 štafeta (9.34 Podlézání a přelézání provázku), 38  
 štafeta (9.99 Štafeta s krabičkou od sirek), 46  
 tabu (9.88 Slovo tabu), 45  
 tahání (5.18 Trojnožka), 23  
 tahty (7.24 QWRTX), 30  
 těžba  
 – zlata (2.9 Zlatá horečka), 12  
 ticho (1.6 Příběhy z depa), 7  
 ticho (7.17 Hledání s pantomimou), 29  
 ticho (9.20 Hledání kamarádů potichu), 37  
 tleskání (5.5 Zvířátka), 20  
 tma (7.13 Řazení po tmě), 28  
 tma (7.31 Sardel), 32  
 tma (7.32 Medvěd), 32  
 tma (7.33 Zvuky), 32  
 trakaře (9.59 Slalom s trakařem), 41  
 trať (1.5 Vavrdův memoriál), 7  
 trať (1.6 Příběhy z depa), 7  
 trať (7.24 QWRTX), 30  
 trať (9.18 Chůze na špalicích), 37  
 trať (9.34 Podlézání a přelézání provázku), 38  
 trať (9.35 Běh s dlouhou kládou), 38  
 trať (9.59 Slalom s trakařem), 41  
 trať (9.60 Trojnohý běh), 41  
 trezor (1.3 Pašeráci), 7  
 trpaslíci (8.2 Sněhurka a 7 trpaslíků), 33  
 úkoly (2.5 Vaření jídla), 10  
 úkoly (2.6 Barevná křížovka), 10  
 upír (8.8 Upíři), 34  
 upír (8.9 Ples upírů), 34  
 úrovně (1.9 Evoluce – potrava), 8  
 uzel (10.3 Rozmotávání), 48  
 věci (7.4 Nošení věcí), 26  
 veslování (10.5 Oxford – Cambridge), 48  
 vlajka (6.1 Boj o vlajku), 23  
 vlajka (9.2 Lupič vlajky (u stožáru)), 35  
 vlajka (9.43 Hájení vlajky ze stanu), 39  
 vlajky (2.3 Městské gangy), 10  
 vlak (2.17 Vláčky), 15  
 voda (9.28 Přenášení vody pusou), 38  
 voda (9.3 Polévání vodou), 35  
 voda (9.79 Šlapání vody), 44  
 voda (9.80 Plavání bez rukou), 44  
 voda (9.81 Převážení ohně na voru), 44  
 vory (9.81 Převážení ohně na voru), 44  
 vrah (5.8 Na vraha), 21  
 výdrž (1.4 Dolomitenman), 7

výdrž (10.12 Fero, kde si bol), 49  
 výdrž (9.16 Držení závaží rozpažmo), 36  
 výdrž (9.17 Držení tyče), 36  
 výdrž (9.6 Stání na kůlu), 35  
 výpovědi (6.4 Popis zločince), 24  
 vysílače (2.2 Boj o vysílače), 9  
 výslech (7.12 Alibi), 28  
 vývoj (10.4 Evoluce), 48  
 vývoj (9.107 Darwinova teorie), 47

zácpa (2.12 Latrína), 13  
 záchod (2.12 Latrína), 13  
 zboží (2.15 Planetky), 14  
 zboží (2.16 Pošty), 15  
 zboží (2.17 Vlášky), 15  
 zbraně (1.7 Safari), 8  
 zlato (2.9 Zlatá horečka), 12  
 zručnost (9.97 Oheň v 3m kruhu), 46  
 zručnost (9.98 Překonání křoví), 46  
 zvířata (1.1 Noemova archa), 6  
 zvířata (1.7 Safari), 8  
 zvířata (1.8 Zvířata), 8  
 zvířata (1.9 Evoluce – potrava), 8  
 zvířata (10.4 Evoluce), 48  
 zvířata (5.1 Kytky), 19  
 zvířata (5.5 Zvířátka), 20  
 zvířata (5.6 Kostelník), 20  
 zvířata (7.33 Zvuky), 32  
 zvířata (9.93 Nemocná ZOO), 45  
 zvuky (9.103 Určování zvuků), 46

židle (5.3 Jméno), 20  
 židle (5.4 Vymění se čísla,dots), 20  
 židle (5.6 Kostelník), 20  
 židle (5.7 Sedím, myslím, líbám), 21  
 židle (7.21 Židlovaná), 30  
 židle (7.30 Zvedání krabičky), 32  
 židle (9.47 Chození kolem židlí), 40

*V tom se dveře otevřely. Otvíraly se velmi pomalu a se strašlivým skřípotem. Obyčejné zanedbané dveře by nikdy tak skvěle nezaskřípaly – museli jste se jim věnovat, chtělo to celé týdny pečlivé a přesné práce s horkou vodou tu a nahřátými kameny tam.*

*T. Pratchett: Soudné sestry*