

Modrá kniha

Aku-Aku. Hrají 4 družstva. Jedno jsou domorodci, ostatní tři spolu soupeří komu se podaří získat víc sošek Aku-Aku (oblázky, špalíky). Na „ostrově“ uděláme několik kruhů (víc než domorodců) a do každého umístíme několik sošek. Když je Evropan zajat musí odevzdat sošku a vrátit se na tábořiště. Pokračovat smí až udělá 100 dřepů. Domorodci nesmí hlídkovat blíže než 10 m od kruhů kromě chvil, kdy vrací získané sošky zpět do hry.

Alibi. Určí se jeden z hráčů, který má dotazy zjistit, co spáchal. Otázky klade po řadě všem soudcům, kteří se nesmí radit. Vyskytnou-li dvě vzájemně si odporující odpovědi je obviněný osvobozen. Hra je náročná na pozornost a přemýšlení.

Angličané proti skotům. Louka, která je rozdělena přírodní hranicí (potok, cesta). Obě soupeřící strany rozhází na svém území stejný počet věcí (oblečení, míče). Pak podnikají výpady k soupeři a odnášejí odtud ukořistěné předměty a umísťují je ve svém teritoriu. Kdo je na cizí straně chycen a povalen na zem (stačí, když při boji klesne na jedno koleno), musí nejen vydat svou kořist, ale navíc putuje bez odporu do vězení. Tam pobude tak dlouho, dokud ho některý spoluhráč neosvobodí. Zajatec může z vězení uprchnout, jen když se ho dotkne volný druh. Vězení bývá dost hluboko v území nepřátel.

Ano – Ne. V průběhu programu je zakázáno používat odpovědi ano a ne. Kdo mimoděk odpoví, odevzdá lístek tomu, komu odpověděl.

Asociace. Hráči se posadí do kruhu a vedoucí začne: Náš kruh mi připomíná táborový kruh. Další hráč pokračuje co mu připomíná táborový kruh atd. Po čase vedoucí hru zastaví a pokračuje se po směru v hledání původních asociací (co komu co připomnělo).

Aukce. Každá skupina (4 - 6 lidí) sbalí kompletní výbavu na výpravu pro jednoho člověka (používají se věci všech členů skupiny). Všichni se postaví na start. Úkolem je aby v cíli byla po odstartování splněna řečená podmínka. Př. jeden člověk se zubní pastou na bradě, jeden s tužkou za uchem, jeden s botami obráceně, košile na ruby, ponožky na rukou, kalhoty na rukách, svetr na nohách, zubní kartáček v puse, dvojice svázaná za předloktí, dva musí držet jednu sirku mezi zuby, trojice musí dosmýkat jednoho z nich na karimatce do cíle. Tento a jiné úkoly musí být splněny už po vyběhnutí ze startu. Např. Přinést jednoho člena ve spacáku, donést jednoho člena s batohem na zádech ve dvojici do cíle, Bod získává vždy jen jedno družstvo, kt. je v cíli první.

A-WE-WO-PO-PA-NE. Nasbírejte 100 hladkých kamenů a poskládejte je na zem v přímce s odstupem 1 metru. Před 1. udělejte kruh (skladiště). Družstvo B vyrazí na určené místo přesně 8 km daleko. Vezmou si štafetový kolík a cestou se rozestaví. Družstvo A má za úkol sesbírat všechny kameny (1. vyrazí sebere poslední a donese ho do skladiště, vyrazí druhý a přinese 2. od konce, tak běhají stále dokola). Obě družstva vystartují ve stejný předem domluvený okamžik. Vítězí družstvo, které je první hotovo. Pozn. Družstvo A naběhne 10 km.

Barevné interview – seznamka. Každý hráč dostane od vedoucího lístek, kde je napsaná nějaká barva očí. On se pak má seznámit se všemi účastníky s danou barvou očí, zjistit jejich zájmy, počet sourozenců,... a všechny tyto údaje si poznamenat k danému jménu. Z těchto poznámek pak vždy celá skupina sestavuje seznamovací interview, ve kterém představuje svoje členy.

Belbeu. Vyznačte obdélník 10x40 m, v polovině hřiště vyznačte čtverec a položte do něj peška. Na konci hřiště udělejte kruh. Na 1. straně hřiště stojí obě družstva. Kapitán vybere jednoho hráče a kapitán druhého družstva vybere soupeře. Ve vybírání se družstva střídají. Oba vybraní hráči se postaví na čáru a na povel startují. Běžec, který doběhl dříve k peškovi jej vezme a začne tlouct pomalejšího soupeře. Získá tolik bodů, kolikrát soupeře zasáhne než doběhnou do kruhu na konci hřiště. Tam dá peška na zem, kde jej okamžitě sebere soupeř a začne mu údery vracet. Soupeř získá tolik bodů kolikrát zasáhne prvního běžce než doběhnou ke čtvrci, kde ležel pešek. Tam jej položí a oba se už krokem vracejí ke svým družstvům.

Běž, plav a dones. Určí se trať tak aby byla částečně vodou a částečně na suchu. Do vody se musí dát skočit, ale i slézt. Kolem startu se stanoví tolik met kolik je družstev. První z každého družstva vyběhnou k metě se stejným číslem jako má družstvo, vrátit se ke startu a běžet k další metě. Všichni musí proběhnout všemi metami a pak teprve běží k závodní trase (tímto se závodníci rozptýlí v prvním kole a nedojde k zablokování trati). V dalších kolech běhají již vždy od mety číslo 1 k dalším. Za uběhnuté kolo získávají 1 bod. Za v pořádku přinesenou kostku cukru 1 bod navíc a za pronesené vajíčko 3 body. Když dojde k poškození kostky nedostávají žádný bod navíc, ale ani se jim nepočítá dané doběhnuté kolo. Za poškození vajíčka se jim nepočítá žádný bod na víc, nepočítá se jim doběhnuté kolo a ještě se odpočítává kolo předchozí. Vítězí to družstvo, kt. má víc bodů

právě po 1 hodině hry. Na trati je vždy jen 1 člen z každého družstva. Na začátku můžeme stanovit čas do kterého musí být každý člen družstva na trati.

Bimbo. Jeden hráč se postaví doprostřed kruhu, který kolem něj udělají ostatní hráči. Zapřou jej bosýma nohama a začnou jej přestřikovat na druhou stranu. On musí zůstat pevný. Když někam spadne nastupuje doprostřed hráč po jeho pravé ruce.

Bioterr. V lese se v důsledku ekologické krize objevila nebezpečná substance Bioterr (obdoba Hrabalova mnohozvířete), kterou je nutné neprodleně zlikvidovat. Na Bioterr použijeme obarvenou želatinu (amarouny, pro každou družinu jinou barvu) nebo nepodařenou kaši, vločky atd., které také obarvíme. Družiny mají za úkol shromáždit co největší množství. Doplňit úkoly – sběr podle navigace slepým, problémy s dekontaminací (možný důvod ke koupání).

Blokáda. Ve zvlněném terénu (1 km²) určíme 4 význačná místa (křižovatka cest, triangulační věž, ..), která představují přístavy. Pak připravíme zásoby zboží (pro každý přístav v jiné barvě), po 30 lístcích od každé ze čtyř barev, které v pravém dolním rohu očísľujete. Dva lístky s nápisem pšenice dostanou jedničku, dva dvojku a dva trojku. Totéž platí i pro lístky s nápisem cukr, nafta, uhlí, ruda. Vybereme 4 velitele přístavů, kteří zůstanou po celou dobu hry v přístavu a budou přijímat a vydávat zboží, a každému dáme jednu sadu lístků. Oddíl se rozdělí na poloviny. První bude představovat nákladní loď a druhá piráty. Piráti se smějí pohybovat po celém území s výjimkou přístavů. Velitelé přístavů vydají na začátku hry každému hráči jeden lístek. Lístky mají rozdílnou hodnotu (1,2,3). Velitelé přístavů je vydávají podle situace. Slabším běžcům nebo jsou-li blízko piráti dávají nižší hodnoty. Naložená loď může zamířit do kteréhokoliv jiného přístavu. Cestou se vyhýbá pirátům, kteří pobývají v otevřených vodách. Jestliže se pirát dotkne lodi, musí mu hráč odevzdat svůj lístek. Velitelé přístavů přijímají zboží a odplouvajícím vydávají nové. Když dojdou lístky původní barvy, mohou dát do oběhu lístky dopravené z jiného přístavu. Tyto lístky na rubu podepíší a tím zdvojnásobí jejich hodnotu. Piráti se drží mimo dosah přístavů, protože jakmile jsou spatřeni velitelem, který zavolá jejich jméno, musí odevzdat všechny lístky, které mají u sebe. Hra trvá 2-3 h, podle počtu hráčů a velikosti území. Po skončení hry (signál) se spočítají bodové hodnoty (lístky, které neopustily přístav – 0, lístky jednou přepravené – nominální hodnota, lístky 2x přepravené – dvojnásobná hodnota, lístky na lodích se počítají jen, jsou-li přepravovány podruhé, ale jen za základní hodnotu). Loď vítězí, když závěrečná bilance skončí aspoň 2:1 v její prospěch, pak může říct, že se jí podařilo blokádu prorazit.

Bludiště Levise Carrola. Hra se slovy. Určíme dvě slova o stejném počtu písmen. Záměnou vždy jednoho písmena musíme dostat slovo druhé. Za výměnu je považováno i odstranění nebo přidání háčku a čárky. Př. Sada → Kolt (Sada, rada, ruda, nuda, nula, mula, mola, kola, Kolt).

Boj o provázek. Postavte dvě židle opěradlem proti sobě a nechte mezi nimi dvoumetrovou mezeru. Na zem pod židle natáhněte provázek tak, aby ležel pod středem sedacích ploch a končil přesně mezi předními nohama židlí. Dva hráči se posadí na židle, opřou se zády, zvednou nohy ze země a ruce položí na kolena. Na písknutí rozhodčího vyskočí ze židle, utíkají po směru hodinových ručiček kolem židlí (nesmí se jich dotknout), a když dosednou zpátky na svou židli, rychle se shýbnou a sáhnou po provázku. Komu se podaří provázek získat vítězí.

Boj o šátek. Dvě družstva stojí naproti sobě (asi 15 m) a hráči mají svá čísla. Uprostřed stojí rozhodčí s šátkem v napřažené ruce. Vyvolá číslo a hráči se připraví, pustí jej a při dopadu hráči vyrazí. Oba mají za úkol zmocnit se šátku a přinést jej ke svému družstvu, nebo dát babu soupeři, v případě, že se zmocnil šátku. Když se hráč vrátil se šátkem na své místo, aniž se ho dotkl jeho protivník se stejným číslem, získal pro družstvo bod. Jestliže však získal od soupeře babu dřív než se stačil vrátit, získala bod druhá strana.

Boj zlatokopů. Utvořte skupiny po 5 lidech. Každý dostane tři prázdné lístečky a jeden lístek s číslem od 1 do 5. Hráči se rozejdou a po 10 min začíná boj. Kdykoliv se setkají 2 zlatokopové z různých skupin, dojde mezi nimi k potyčce. Kdo uvidí druhého první zavolá na něj jménem a získává iniciativu. Potom si ukážou své lístky s číslem. Jestliže útočník má větší číslo dostane lístky od napadeného. Jestliže má větší číslo napadený, nestane se mu nic protože je silnější. Mají-li stejná čísla vyhrává pohotovější. Důležitější je spatřit dřív soupeře. Dvojka přemůže jen jedničku a jednička jen pětku. Někdy vyšší číslo využívá nižší jako návnadu. Hodnotí se součet bodů každé tlupy.

Bojové přetahy. Podél rovné čáry rozmístíme dvě stejně početná družstva, čelem k sobě. Obě se snaží přetáhnout protivníka na svou stranu. Kdo se dostane celým tělem na území protivníků, je zajat a odchází z boje. Bojovníci si pomáhají, spojují se proti silnějším,

Bojové přetahy. Podél rovné čáry se rozmístí dvě stejně početná družstva, každé na jedné straně, čelem k sobě. Obě se snaží přetáhnout soupeře přes čáru na svou stranu. Kdo se dostane celým tělem na území protivníka, je zajat a odchází z boje. Družstvo, které je vyřazeno dřív prohrává.

Bojové vaření. Hraje několik početnějších družstev. Mají udělat oheň, v kotlíku uvařit čaj a zahladit ohniště. Kromě toho plní strany další úkol – pátrají po místech, kde vaří čaj soupeři, a snaží se jim vaření překazit. Ohniště smí být založeno jen na místech, kde nehrozí nebezpečí požáru. Jestliže je některému družstvu vaření překaženo, musí zahladit ohniště a jít vařit jinam.

Boriskova seznamovačka. Každý hráč napíše na lepící štítky své jméno tolikrát, kolik je hráčů. Na start si vybere někoho z ostatních, chytí se za ruce a musí odběhnout „pod lampu“, kde na sebe uvidí. Tam se představí, nalepí štítek se svým jménem na partnera, chytí se za ruce a odběhnou zpět. Tam si najdou nového partnera, se kterým se ještě neznají. Tak se to opakuje dokud nenalepí své jméno na všechny ostatní hráče. Pak už sólo odběhnou a poslední štítek nalepí na vedoucího.

Brada. Předávat tenisák pod bradou a bradou odebírat - družina.

Bramborové závody. Naklademe 100 brambor do řady za sebou ve vzdálenosti 3 m od sebe. Dva běžci vyrazili na znamení a běželi pro první bramboru. První ji sebral a odnesl do vlastního koše. Druhý se nevracel, ale vzal až tu druhou. Dál probíhá závod stejně, soupeři běhají pro nejbližší bramboru a odnášejí ji do koše. Zvítězil ten kdo měl dřív 50 brambor. Zvednutou bramboru bylo možné do koše házet, vypadla-li, musel ji běžec zvednout a vlastnoručně dát do koše. Možno hrát jako rychlostní závod jednotlivců nebo jako štafetu družstev. Při dvou hráčích naběhá každý asi 15 km. Principi podobný A-we-wo-po-pa-ne.

BU-KU-HU. Hráči se rozdělí do tří skupin. Na povel se rozprchnou a každý vydává charakteristický zvuk své skupiny (bubu, kuku, huhu). Jde o honičku, kde hráči BU honí KU, KU honí HU a HU honí BU. Každý chycený hráč se stává členem té skupiny, jejímž členem byl jeho lovec. V tomto okamžiku začne vydávat jiný zvuk a loví své bývalé spoluhráče. Po vypršení časového limitu se spočítají hráči v jednotlivých skupinách. Vítězí ta nejpočetnější skupina.

Byl jsem v Africe. Hráči jsou rozsazeni v kruhu a mají uhádnout jak se hra hraje. Hru začíná vedoucí. Řekne například: "Byl jsem v Africe a zjistil jsem, že si tam všichni hrozně podmalovávají oči." Je to narážka na jeho sousedku. V tom je smysl celé hry, že každý hráč musí říci po "Byl jsem v Africe" nějakou narážku na svého souseda. Pokud tak neučiní, opraví ho vedoucí: "Nebyl jsi v Africe." To je potom vodítko pro ostatní, jestli jsou na správné stopě. Je dobré, když několik hráčů zasvětime do principu hry.

Citadela. Dva hráči mají na začátku hry k dispozici každý 50 bodů. Dřevěná tyčinka naznačuje, na které linii se bojuje. Soupeři tajně napíší na lístek číslem, kolik bojových linií nasazují do bitvy. Kdo nasadí víc, posouvá dřívko na linii blíž k soupeři, kde se odehraje další bitva. Obměna: hráči si neukazují lístky s číslem, ale předávají je rozhodčímu, který sám posouvá tyčinku. Soupeři tak nevědí kolik bodů má ještě soupeř.

Co jsem I. Každý hráč dostane na záda cedulku se jménem osoby, kterou představuje. Otázkami na ostatní spoluhráče, na které se dá odpovědět jen ano/ne se snaží zjistit co je.

Co jsem II. Obdoba klasické I. Rozdíl je ten, že se nemohu ptát na podrobnosti o sobě, ale musím to poznat z toho jak se mnou hovoří ostatní. Figury bývají zloděj, opilec, kostlivec, mrtvola, anděl, atd. a bývají připevněné na zádech. Sám se se spoluhráči bavím jako se žebrákem, pastevcem, upírem, podle toho co představují.

Co představuji. viz. Co jsem.

Color Máz. Hráči si vodovými nebo temperovými barvami natřou ruce, vytvoří nějaký obraz. Pomalovanou dlaň otisknou na papír a rozmáznou. Z různobarevné šmouhy vyberou místo, které je zaujme a to po uschnutí vystříhnou. Kolem takovéto miniaturny mohou vytvořit plátěnou nebo tapetovou paspartu.

Cvrnkaná přes stůl. Jeden z dvojice se snaží přecvrknout mincí stůl tak, aby ji jeho spoluhráč na protější straně chytil do hrnečku, který musí držet pod úrovní stolu. po 5 pokusech se střídají. Soutěží dvojice proti sobě.

Části těla. Potřebujeme tolik lístků s názvy různých částí těla kolik je soutěžících dvojic. Páry pak mají udržet co nejvíce vylosovaných lístků vzájemným dotykem uvedených částí těla.

Čelenková. Dvě družstva. Každé zaujme postavení, kam umístí šátek, vlajku, ... Když začíná hra, přiváže si každý hráč na čelo papír s trojmístným číslem a snaží se dostat k vlajce soupeře. Soupeře vyřazují tak, že přečtou jeho číslo. To se nesmí zakrývat rukama ani oblečením, jen opřením hlavy o strom, o zem, otočením se. Kdo je vyřazen odchází na tábořiště, kde dostane nové číslo.

Černá vysílačka. Jeden z hráčů má v kapse tajně píšťalku a ví, že bude představovat tajnou vysílačku. Všichni se rozptýlí v hustém nepřehledném terénu a on čas od času zahvízdá. Nikdo kromě vedoucího neví, kdo je černá vysílačka. Hráč s píšťalkou, ale mezitím mění stanoviště, pohybuje se rychle z místa na místo, podobně jako ostatní hráči. Komu se podaří zjistit, kdo má u sebe píšťalku, utíká na tábořiště a oznámí to vedoucímu.

Černé schránky. viz Mrtvé schránky

Červení a bílí. Dvě skupiny se postaví do řad, které postupují proti sobě. Když vedoucí zavolá, snaží se bílí chytil co nejvíce červených a naopak, podle toho, kterou barvu vedoucí určil. Je možné tuto hru hrát také tak, že si soupeři sednou na jednu čáru zády k sobě a startují na povel.

Česká plácáná. Sedí se v kruhu kolem stolu pravou ruku přes levou ruku pravého souseda - jednou plácnout - stejný směr, dvakrát plácnout - zpět.

Čísla. Sedí se v kruhu a začíná se tak, že se rozdají čísla od jedničky. Jednička začíná vyvolávat a plácát do stehů - jedna, jedna tři, tři a dále trojka tři, tři sedm, sedm. Kdo řekne toho kdo již nehraje vypadá.

Dárek. Při tanci koluje mezi tanečníky dárek zabalený v mnoha obalech, mnohokrát převázaný. Když hudba přestane hrát, začne jej ten, kdo ho právě má rozbalovat. Jakmile však hudba znovu začne hrát, balíček putuje polorozbalený dál. Tanečníci si ho podávají dokud hudba znovu nepřestane hrát. Komu se podaří balíček v přestávce rozbalit, tomu náleží i jeho obsah.

Datel. Hra začíná získáním natvrdo uvařeného vejce a lze ji zpestřit např. svačinu. Úkolem je vyjít (či vydolat) toto vejce co nejdříve, ale co nejmenší dírkou.

Dekomlat. Z lana vytvoříme ring, kde se postaví 2 soupeři. Oběma zavážeme oči, několikrát jimi zatočíme a do prostoru ringu někam umístíme 2 deky srolované a svázané do válce. Hráči mají za úkol poslepu najít deku a třikrát s ní uhodit soupeře. Kdo má první tři úhony vítězí.

Démant vidění. Zlý čaroděj zaklel lidem zrak do zářivého kamene. Děti mají poslepu najít tento kámen ve vymezeném prostoru. Mohou mluvit. Po přiložení kamene mezi oči si mohou sundat šátek. Pozn. Víc toho dětem ani při opakování neříkáme. Mají sami přijít na to, že si mají kámen předávat mezi sebou. Lze pozorovat, jestli ten kdo jej najde dřív se chová kooperativně nebo kámen schová ještě lépe, jestli si s ním bude jen hrát a ostatní nechá bezcílně tápat atd.

Desetníkové dostihy. Na stole je narovnáno 5 mincí pro každou skupinu. Hráči mají štafetově předsouvat poslední minci před první tak, aby se mince stále dotýkali. Vítězí nejrychlejší družstvo.

Detektivové. Ve dvojici detektiv - podezřelý dostane podezřelý lísteček s místem, kam má dojít. Detektiv ho musí sledovat, tak aby nebyl spatřen podezřelým, ale zjistil, kam podezřelý šel.

Dobývání hradu. Vyznačte půdorys hradu asi 10x5 m. Jedno družstvo je hradní posádka, druhá dobyvatelé. Útočníci se pokouší vytáhnout obránce z hradu, obránci vtáhnou nepřítele. Kdo celým tělem překoná dělící čáru je zajat a odchází do vězení. Bojuje se do konečného rozhodnutí.

Dobývání hradu. Z provazu vytvoříme kruh o průměru 2 - 3 m (hrad). Hráče rozdělíme do dvou družstev. Hraje se na čas, kdo přetáhne víc lidí na svou stranu.

Doplň seznam. Vedoucí nadiktuje dětem seznam 25 knih umístěných ve výkladu (nemusí být jen v jednom výkladu, možno hrát po celém městě) a pošle je doplnit jména autorů. Kdo dřív.

Dostihy. Soutěž dvojic. Jeden je slepý a představuje koně. Druhý ho navádí pouze pomocí povelů, které předává švihadlem (otěžemi). Mají za úkol absolvovat určenou trasu na čas. Úkoly: taxis, přelézání, podlézání, slalom, ..

Dvojjčíslí. Hra do vlaku nebo jiného dopravního prostředku. Na začátku hry dostane (nebo si nakreslí) čtvercovou síť 5x5 nebo 6x5. Do každého čtverce si před odjezdem napíše nějaké dvojjčíslí. Po rozjezdu si začne vyškrtávat právě ta, která uviděl z jedoucího vlaku. Vyhrává ten, který první vyškrtá svá dvojjčíslí (jako dvojjčíslí se počítá i to, které je součástí jiného vícemístního čísla).

Evoluce. Všichni hráči začínají jako kuřata (nejnižší vývojový stupeň). Vždy, když se potkají dva hráči, tak si stříhnou kámen, nůžky, papír. Kdo prohraje sestupuje o jeden vývojový stupeň, výherce postupuje na žebříčku výš. Kuře zůstává kuřetem. Všichni neustále vydávají zvuk daného zvířete. Kuře – píp, píp. Slepice – kokodák. Koza – mek, mek. Pes – haf, haf. Opice – úaaaa a buší se do prsou. Člověk – jde si sednout bokem. Hraje se dokud nejsou všichni lidé.

Finská stezka. Soubor překážek po cestě. Provazová lávka ze dvou lan, která nejsou vodorovná, ale kříží se.

Foukkross. Na rovné ploše stolu se nakreslí trať a dvoučlenná družstva foukají na čas pinkpongový míček do cíle. Dotyk částí těla míčku se hodnotí trestnými sekundami.

Golla Čhut. Vyznačíme herní území. U čáry Y se shromáždí jedno družstvo, druhé se rozptýlí v poli. Obě strany mají po 5-10 hráčích. První družstvo si zvolí kapitána (nejlepší běžec). Když se mu podaří dorazit až za koncovou čáru X má jeho družstvo bod. Je-li zajat vítězí soupeři. Dokud má kapitán alespoň jednu nohu v kroužku (u Y) nemůže být zajat. Jeho spoluhráči, kteří s ním tvoří nepřerušovaný řetězec jsou také bezpeční. Poslední článek řetězu má jednu ruku volnou a může vyřadit ze hry každého soupeře, kterého bude mít na dosah. Konečné články řetězu se musí dostat za čáru X, ale po odpojení z řetězu ztrácejí svoji imunitu. Kapitán může kdykoliv vyrazit, ale není-li v kroužku nemá imunitu on ani spoluhráči. Kapitán se může kdekoliv zastavit, ale jen tehdy, když jej chytí za ruku některý spoluhráč, který byl za čárou X a podařilo se mu bezpečně prokličkovat zpět ke kapitánovi. Ten může opakovat manévr a popoběhnout k dalšímu hráči blíž k X. Tvoří-li kapitán s někým řetězec, může vyřazovat protivníky jako by stál v kolečku u Y.

Had důvěry. Ve městě všichni najednou oslepli v důsledku úniku jedovatého plynu, kromě několika málo lidí, kteří tam zrovna nebyli. Vidoucí mají nevidomé co nejrychleji vyvést pryč. Metodické pozn. Nejlepší je forma hada. volíme cestu přes překážky) po židlích, pod stoly, přes opěradla židlí, samozavíracími dveřmi, Dětem nedáváme ani v průběhu opakování hry žádné další instrukce. Sami musí přijít na to, že informaci, kterou vidoucí předá prvnímu musí předat dál, jinak se potlučou. Nechat je ať si po hře vynadají, pohádají.

Hadráci. Vytvořit hadrové míče, které rozmístíme rovnoměrně do dvou polí, oddělených nataženým provazem. Družstva se postaví do polí a mají za úkol přehazovat hadráky na území soupeře. Prohrává to družstvo, kt. má po časovém limitu na svém území víc hadráků.

Hasiči v lese. Skupina 2 až 5 hráčů nese žebřík, kterého se všichni dotýkají, a který musí pronést po určité trase v lese nebo houštinami.

Házení podkov. Háže se na tyče vzdálené 9 m, mírně skloněné k sobě. Každý hráč má svou a hází dvěma podkovami. Hodnocení: 6 bodů – Obě podkovy jsou na tyči. 4 b – jedna podkova na tyči, druhá blíž než jsou obě podkovy soupeřovy. 3 b – jedna podkova na tyči. 2 b – obě podkovy blíž u tyče než obě podkovy soupeřovy. 1 b – jedna podkova blíž u tyče než obě podkovy soupeřovy.

Házení vajíčkem. Dvojice se postaví naproti sobě do řad. Jedna řada dostane po vajíčku. Na povel je hodí svému partnerovi. Komu se vejce rozbije odpadá. Po každém úspěšném přehodu udělají řady krok dozadu. Hraje se na poslední dvojici.

Hleďte budík. V klubovně ukryjeme tikající budík. Hráči jej mají poslepu najít.

Hodní skřítkové. Na začátku pobytu se na kartičky napíší jména všech účastníků. Každý si pak vylosuje jméno osoby, které bude celou dobu pobytu dělat hodného skřítku, tzn., že dotyčnému musí nenápadně pomáhat

(ustlat postel, umýt ešus, přinést kytku), ale tak, že ho při tom nikdo nesmí přistihnout. Na konci lze (ale není to nutné) udělat vyhodnocení kdo byl či skřítek a kdo byl můj skřítek atd.

Honička trakařů. Hráči dělají trakaře ve dvojicích. Mohou si volně proměňovat role.

Hospoda, dvůr, hnůj. Vyznačíme hřiště, které se skládá ze tří obdélníků. První je hospoda, druhý dvůr a třetí představuje hnůj. Na začátku hry jsou všichni hráči v prvním poli. Jejich úkolem je chovat se tak, aby v tomto poli zůstal jen jeden z nich. Kdo přestoupí, nebo je vystrčen za dělicí čáru musí zůstat na dvoře, to mu ovšem nebrání v tom aby se snažil některého hráče z hospody přetáhnout k sobě a nebo jej ještě postrčit na hnůj. Úplný konec nastává tehdy, když je v hospodě a na dvoře jen po jednom hráči a všichni zbylí se tísňí na hnoji.

Hra Lewis Carrola. Hráči (jednotlivci nebo družstva) určí jádro nějakého slova (i neexistujícího) např. -NK-, -STŘ-, -BANÁ-. Protihráč má najít české slovo, které tuto skupinu hlásek obsahuje. Když jeden hráč najde slovo, protihráč už má jen dvě minuty, aby našel své slovo. Bodování: Kdo řekne regulérní slovo se soupeřovým jádrem +1b. Kdo řekne nesprávné slovo -1b. žádné slovo se svým jádrem nezná +2b. Kdo prohlásí „žádné není“, ale soupeř takové slovo zná -2b. Kdo řekne „vzdávám se“ -1b.

Hra profesora Galea. Oba soupeři střídavě spojují krátkou přímkou kterékoliv dva sousední body své vlastní barvy (ne po úhlopříčce). Jeden se snaží vytvořit svislou linii, druhý vodorovnou. Komu se prvnímu podaří spojit okraje sítě vítězí. Vítězná strategie. Začínáte hru a uděláte čáru, která je na obrázku vyznačena vpravo dole. Pokaždé, když vodorovná čára soupeřova přetne konec kterékoliv čárkované linie, musíte udělat svislou, která protne druhý konec téže čárkované linie.

HU-TU-TU-TU. Dvě družstva, každé stojí v poli volejbalového hřiště. Jeden hráč z 1. družstva se musí nadechnout a vyrazit do soupeřova pole. Celou dobu, kdy je na nepřátelském území, musí nahlas říkat hutututu a snažit se plácnout co nejvíc soupeřů. Každý koho se dotkne vypadá ze hry. Pokud se ale soupeři na útočníka vrhnou a zadrží ho na svém území tak dlouho, dokud se nenadechne, vypadá on. Strany se pravidelně střídají a vítězí ti, komu se podaří vyřadit všechny soupeře.

Chyť drakův ocas. Hráči se postaví do řady a obejmou se kolem pasu. První hráč má za úkol chytit posledního hráče. Ostatní mezi nimi jim brání či pomáhají. Když se prvnímu podaří chytit ocas odpojí se a připojí na konec.

Chyťte vidoucího. V uzavřeném prostoru mají hráči se zavázanýma očima chytit jednoho spoluhráče, který vidí.

Chyťte vidoucího. Všichni hráči si šátky zavážou oči. Vedoucí pak jednomu z nich šátek sundá. Ten stojí proti všem slepým, kteří se jej pokoušejí chytit. Uhýbá, ale když ho některý slepec chytí, musí zůstat stát. Slepý se nejdřív hmatem přesvědčí, jestli má dotyčný šátek na očích, a když zjistí, že nemá, snaží se ho poznat po hmatu. Potom řekne jeho jméno, jinak mluvit nesmí. Když se trefí, hra končí, jinak vidoucího pustí a hra pokračuje.

Indiánské šipky. Do určité vzdálenosti kroužek z provazu, hází se 4 - 6 šipek naráz, kroužek se zmenšuje, šipky se musí zabodnout.

Indiánský souboj. Dva hráči si zaváží oči a dostanou do ruky peška. Druhou rukou se oba drží jednoho lana. Počítá se počet zásahů soupeře. Možno hrát i s použitím několika hadrových koulí, které vrhají po soupeři.

Interpol na stopě. Několik skupin. Mají najít popsaného cizince (popis, zvláštní znamení) a zatknout ho. Zajmout jej, ale může jen kompletní skupina. Cizince musí nejprve najít.

Jeřáb. Hráči se postaví a jednou rukou za zády uchopí kotník opačné nohy. Pak se snaží předklonit a uchopit do zubů sešit postavený na zem tak, že tvoří stříšku. Není dovoleno dotknout se země žádnou jinou částí těla, než nohou na níž stojíme.

Jízda na tyčích. Závod trojic. Dvojice nese dvě tyče na kterých stojí třetí. Mají proběhnout určitou trať na čas či pořadí.

Jmenuj hráče. Hráči (10 - 30) stojí v kruhu. Jeden vylosovaný hráč jde doprostřed a drží peška (srolované noviny apod.). Jiný hráč, stojící v kruhu, začíná. Má jmenovat dalšího hráče. Hráč vprostřed má za úkol uhodit jmenovaného, když se mu to podaří, vymění si místa. Jmenovaný hráč se může zachránit tím, že rychle jmenuje někoho jiného dřív než je uhozen prostředním.

Kafe. Jedno družstvo vytvoří velkého koně (stojí v zástupu za sebou, objímají se kolem pasu, hlavy skloněné). Družstvo B musí naskákat na „koně“ a udržet se tam do 10. Jestliže se skokani neudrží nebo se dotknou země, získávají koně 2 body. Prolomí-li se koně mají 2 body skokani. Jestliže se kůň neprolomí a skokani se udrží, mají skokani 1 bod.

Kapitalismus. viz. Hospoda, dvůr, hnůj.

Kash – Kash. Hra na schovávanou. Hráči na začátku hry dostanou 2 pruhy krepového papíru různých barev. Jeden (např. modrý) si zastrčí za pas a jdou se schovat. Na začátku je tajně určen jeden hráč, který začíná hledat, ale jde se schovávat spolu s ostatními, takže nikdo neví, kdo to je. Na signál si hledač zastrčí za pas krepák druhé barvy. Koho najde ten si změni barvu papíru a pokračuje jako hledač. Hra končí tím, že všichni hledají posledního, který se stává vítězem. Při schovávání platí, že každý hráč je potenciální protivník.

Kdo má minci? Dvě družstva sedí za stolem. Jedno družstvo si posílá minci pod stolem. Na povel jednoho z protihráčů musí všichni plácnout dlaně na stůl tak, aby mince zůstala ukrytá. Druhé družstvo hádá u koho je mince. Hádá se dokud není mince nalezena. Vedoucí pak spočítá hráče, kteří neotočili ruce a tolik bodů přidělí hádajícímu družstvu.

Kontaktáž. Hra dramatické výchovy. Hráči se beze slov pohybují místností (lze určovat způsob pohybu) a během tohoto kroužení se mají domluvit na vytvoření dvojic. Domluva je možná pouze očima. U vyspělejších hráčů se snažíme omezit i mimiku obličeje. Na určený povel se hráči seskupí do předem domluvených dvojic.

Korektoři. Hra na procvičení pozornosti. Hráči mají za úkol z nějakého textu co nejrychleji a nejpřesněji vyškrtat stejná písmena (všechna A, Z, ...). Měří se čas, za každou chybu (nevyškrtnuté nebo špatně škrtnuté písmeno) se připočítává 5 sekund.

Kořistění hůlek. 2 družstva (3 - 5 lidí), hřiště 20 x 40 m rozdělit na čtvercové poloviny. Za zadní čáry si každé družstvo zapíchne 5 hůlek. Družstva vysílají současně každé po dvou hráčích do nepřátelského území, kt. mají přeběhnout a sebrat jednu hůlku, kterou pak přidají ke svým. Zbývající hráči brání své pole (dotyk, povalení, zásah dvěma hráči,...). Vítězí družstvo, kt. za určitý čas získá víc hůlek.

Kosmotest. Do čtvercové tabulky (7x7) vypišeme zcela náhodně čísla od 1 do 25 černě a červeně od 1 do 24. Úkolem zkoušeného je přečíst z této tabulky čísla, postupně jedno červené a jedno černé tak, aby černá čísla tvořila vzestupnou a červená čísla sestupnou řadu (1 černá, 24 červená, 2 černá, 2 červená atd.).

Koulová přehazka. Hra do tělocvičny nebo na hřiště. Hrají dvě družstva proti sobě na hřišti rozděleném na poloviny. Na povel začnou házet na soupeřovu stranu papírové koule. Vítězí ta strana, která má na konci na své straně míň koulí (koulí je potřeba několik set, hra je značně vyčerpávající).

Krabi. Hráči sedí na zemi, dlaněmi se opírají za tělem. Na signál zvednou zadek a začnou se pohybovat jen po rukách a nohách. Narážejí do soupeřů, podrhávají jim ruce a nohy, aby je donutili si sednout. Hraje se do posledního. Hra je drastická. Hrát jen bosí a velmi opatrně.

Krabičky. Hra pro 5ti až 12ti členná družstva. V okruhu 1.5 km se vytvoří 5 - 9 stanovišť. Na každém stanovišti jsou tři očíslované a uzavřené krabičky. Uvnitř každé z nich je zpráva, která obsahuje informaci, kam má družstvo, které otevřelo právě tuto krabičku jít dál. Pouze jedna krabička obsahuje spásné slovo cíl. K tomuto stanovišti by měla odkazovat jen jedna zpráva. Každé družstvo si na startu vybere jednu krabičku a pokračuje k určenému stanovišti. Na každém stanovišti smí otevřít pouze jednu krabičku. Na začátku hry ukážeme zástupcům

družstev rozmístění stanovišť, na která odkazují zprávy. O vítězi rozhoduje velkou měrou náhoda. Lze hrát na čas nebo na prvního.

Král vysílá své vojsko. Dva kapitáni si rozeberou spoluhráče (draft). Hráči utvoří 2 řady 3 m od sebe. Drží se za ruce co nejpevněji, protože soupeř vysílá jednoho útočníka, aby prorazil hradby soupeřů - pronikl mezi dvěma protivníky. Útočí se silným tlakem nebo nárazem, může se pokusit podlézt či přelézt. Nesmí však podniknout víc než tři útoky. Pronikne-li hradbou soupeřů, vezme s sebou do zajetí ty dva hráče, mezi kterými prošel. Jestliže je odražen i jeho třetí útok, zůstává sám u soupeřů jako zajatec. Obě strany se pravidelně střídají. (viz. Medvěd v jámě)

Král vysílá své vojsko. viz Prorážení, hráči nejsou v kruhu, ale v řadě.

Krocení divokých koní. Jeden hráč se předkloní a opře si ruce o kolena. Druhý se na něj vyšvihne, rukama se opře o jeho ramena, chodidla přitiskne k sobě vzadu za tělem předkloněného hráče (nesmí ho nohama obejmout). Kůň začne poskakovat a snaží se jezdcе shodit (stále se drží rukama za kolena). Dotkne-li se jezdec země, prohraje. Když pod ním dřív padne kůň, jezdec vítězí.

Krosgolf. Terénní hra. Družstva startují společně. Každý hráč má své pořadové číslo, které je neměnné a polévkovou lžící, kterou odpalují pinkpongový míček, když na ně přijde řada. Cestou je několik vyznačených jamek. Družstvo může pokračovat, až umístí míček do jamky. Stále se střídají. Trasu je dobré volit náročnějším terémem, přes vodu apod. Hraje se na čas. Družstvo, které přijde o míček je diskvalifikované.

Kuličky. Pašec - Každý hráč začíná se dvěma kuličkami. Obě má v dlani a vrhá je současně na důlek, ve kterém musí jedna nebo obě zůstat. Dál hrají v pořadí podle nejbližší kuličky k důlku. Hráč, který je na řadě šprtá do důlku dokud se trefuje, po prvním nezdaru vybere kuličky z důlku a končí s hrou v kole. Aby mohl odejít musí se odpašat (má-li víc než dvě kuličky). Odpašání probíhá tak, že vrhne zase 2 kuličky přímo na důlek. **Ťukec** - Zahazuje házením na důlek, pokračuje se v pořadí určeném blízkostí kuliček k důlku. Hra pokračuje v podstatě jako biliárd. Kuličky lze do důlku dostat jen ťukáním jinou kouličkou. **Brány** - Zahájení jako u ťukecu. Kuličky se šprtají jen mezi dvěma ostatními.

Lelo. Hraje se s hadrovým míčem na hřišti dlouhém několik set metrů. Počet hráčů není omezen. Družstva jsou stejně velká. Úlohu branek mají koncové čáry. Každé družstvo se snaží dopravit míč za vlastní čáru (lelo). Míč se hází, kope nese, ale nejdéle 5 sekund. Na soupeře nesmíme útočit, to znamená všeset se na něj, podrážet nohy, všeset se na něj. Máme právo protivníkům bránit postojem, rozpřaženýma rukama i pohybem. Rozehrává se uprostřed hřiště. Rozhodčí vyhodí míč do vzduchu a družstvo, které se ho zmocní může běžet ke svému lelu. Vyhozením míče do vzduchu se obnovuje hra i tehdy dojde-li k porušení pravidel o délce držení míče nebo faulu. Při zahájení mohou všichni hráči stát na kterémkoliv místě hřiště.

Lesní domino. Připravím si tvrdé papíry. Na každý nalepím 2 obrázky z pexesa (různé) tak, aby pod každou dvojicí bylo místo na text. Seřadím karty po řadě, aby stejné obrázky byly vedle sebe a pod ně napíšu nějaký delší text, který obsáhne všechny kartičky. Takto připravené obrázky rozmístím po stromech v určeném prostoru. Hráči mají za úkol vyběhnout, vyhledat obrázky a poskládat celý text, který si buď zapisují nebo hrají jako kimovku.

Lesní pexeso. Vezmeme jakékoliv pexeso a ke každému obrázku přilepíme štítek s písmenem nebo číslem (každý člen dvojice má jiné označení) a poznamenejme si jaké kódy byly přiřazeny jednotlivým obrázkům, které nahodile rozmístíme lícem nahoru v terénu. Vlastní hra má dvě části. V první mají hráči za úkol najít co nejvíce dvojic (lístky nechávají ležet na místě) a vedoucímu oznámit patřičné kódy (správná dvojice za 4 body). V druhé části hry účastníci vyběhají najednou z jednoho místa sbírat co nejvíce lístků. Když je les čistý, spočítají se body. Za dvojici pexesa jsou 3 body, nespárované lístky mají hodnotu 1 bod. Lze hrát na jednotlivce (5 - 8 hráčů) nebo na družstva. Výsledky obou kol se sčítají.

Letadla v mlze. Všichni hráči si zaváží oči šátkem. Vedoucí se od nich vzdálí několik metrů a pak v určených intervalech píská. Družina se k němu pomalu blíží vedena hlasem píšťalky. Vítězí kdo se první dotkne vedoucího.

Leváci. Klukovi s holkou se sváží vnitřní ruce, kt. nesmí používat. Mají za úkol ze čtvrtky chleba odkrojit tři krajíce chleba, otevřít paštiku, chleby namazat, oloupat a nakrájet cibuli na chleby. Každý sní jeden krajíc a pískne.

Loto. Hráči si nakreslí čtvercovou síť (3x3 až 5x5). Do každého pole napíší dvojčíslí. Při cestě (vlak, autobus,...) si vyškrtávají dvojčíslí na která narazí (všechna nebo jen první dvojčíslí z SPZ atd.). Boduje se loto (vyškrtaný sloupec nebo řádek) a celá síť.

Lovec a chřestýš. K pevnému kolíku v zemi přivažte dva provazy. Hráči se zavázanými očima si vezmou každý jeden konec. Jeden dostane peška, druhý rolničky. Pohybovat se mohou jen v prostoru vymezeném délkou provazu. Počítají se zásahy peškem. Po dvou minutách se střídají.

Mafie. Hráči si tajně vylosují role (1-2 mafie, 1 policajt, ostatní jsou občané). Vedoucí hry řekne „Město usíná (všichni sklopí hlavy), Město spí. Probouzí se mafie (mafianti zvednou hlavy a posunky se domluví koho zabijí a na něj ukáží), Mafie usíná (sklopí hlavy) a probouzí se Catanni (zvedne hlavu a ukáže na někoho o kom si myslí, že je mafián, vedoucí mu pokývnutím naznačí jestli má pravdu nebo ne), Catanni usíná. Probouzí se celé město kromě (toho kdo byl mafián zavražděn).“ Všichni se mají mezi sebou domluvit kdo je vrah a odsoudit jej. Po volbě vedoucí oznámí jestli zabili mafiána nebo nevinného občana. Hra pokračuje do smrti všech mafiánů nebo Catanniho.

Maják. Hraje se v členitém, ale přehledném terénu. Vedoucí rozmístí družiny tak, aby se neviděly. Sám se pak postaví od těchto stanovišť asi ve vzdálenosti 1 km a odtud svítí v pravidelných intervalech na všechny strany jako maják. Ve stanovenou dobu vyrazí všechny družiny vedoucího hledat. Která družina najde vedoucího jako první v plném počtu, vyhrává.

Matematico. Hráči si nakreslí čtvercovou síť (5x5). Připravíme čtyři sady karet s čísly od 1 do 13. Karty zamícháme a z balíčku začneme odebírat karty. Hráči si mají zapisovat čísla do tabulky tak, aby získali co nejvíce bodů. Počítají se kombinace vodorovně, svisle a na hlavních úhlopříčkách. Bodování: 10b – dvě stejná čísla, 20b – dva páry shodných čísel, 40b – tři stejná čísla, 50b – pět po sobě jdoucích čísel, 80b – tři + dvě stejná čísla, 100b – tři 1 a dvě 13, 160b – čtyři stejná čísla (od 2 do 13), 200b – čtyři jedničky.

Medvěd v jámě. viz. Prorážení

Medvěd ve srubu. Hraje se v uzavřené místnosti. Jeden hráč má chytit ostatní. Všichni mají zavázané oči. Kdo je chycen odchází z místnosti ven.

Micare. Obdoba hry Kámen, nůžky, papír. Na „tři“ vystrčí oba z pěti libovolný počet prstů a současně řeknou číslo, které se podle jejich odhadu rovná součtu vystrčených prstů jeho i soupeře. Vyhraje ten, kdo součet přesně uhodne. Jestliže se oba zmýlí hraje se dál. Někdy je možné vystrkovat jen 1 – 3 prsty.

Míčekkross. Dvojice postrkuje míček po vyznačené trase (krepák) pomocí dlouhých bidel.

Mnohozvíře. Každý hraje za sebe. Vytyčí se okruh (1 km) a hráči mají za úkol jej v určeném čase obíhat. Jednotlivci – pozpátku, dvojice – zády k sobě a zaklesnutí za lokty, trojice – vedle sebe se svázanými kotníky, čtveřice – za sebou, objímat se klem pasu, pětice – všichni členové se musí dotýkat a jednoho nést celou cestu. Žádný hráč musí absolvovat nejprve všechny figury (nezáleží na pořadí) a potom si může vybírat co chce, nesmí ale běžet dvakrát za sebou ve stejné figuře. Po každém doběhu dostane na svůj lístek tolik bodů, kolik jich běželo ve figuře.

Mokré želvičky. Jeden má po čtyřech projít určitou trať s ešusem vody na zádech. Obměna: Totéž, ale poslepu podle navigace.

Mokrý trakař. Jeden vezme druhého za nohy, postaví mu ešus s vodou mezi lopatky a dvojice musí absolvovat vytyčenou trasu.

Molekuly. Všichni se chaoticky pohybují. Vedoucí určí číslo po kolika se mají ostatní spojit. Kdo zůstává plonk vypadá. Malý a velký třesk - všichni musí utéct mimo určené teritorium. Prázdňá molekula - všichni si musí lehnout na zem.

Mrtvé schránky. Vedoucí vybere 10 mrtvých schránek, kde rozmístí kartičky (pro každou skupinu jiné barvy). Hráče rozdělí na dvě poloviny. Protišpionáž se pohybuje ve vymezeném prostoru, ale neví, kde jsou schránky. Špionáž vybere koordinátora, který jednotlivým členům dává popis vždy jedné schránky odkud má přinést jednu kartičku. Je-li špion zadržen s kartičkou musí ji odevzdat protišpionáži (možnost i jiných sankcí). Po čase skupiny vymění (jiné schránky). Po ukončení celé hry se spočítají přenesené a zabavené kartičky.

Můstky. Na ploše papíru rozmístí hráči náhodně čísla od 1 do 20 a zakroužkují je. První hráč se snaží spojit 1 s 2, druhý 2 s 3 a stále se střídají. Každá čára začíná a končí u kroužku, nesmí však jinou čáru překřížit ani se jí dotknout. Vždycky, když někdo poruší základní pravidlo a čáru překříží, spojí nebo se s ní dotkne jiné čáry, musí si tam udělat můstek (barevnou značku). Přes vlastní můstek může hráč v budoucnosti vést čáru, aniž je za to nějak trestán. Hra končí až jsou všechna čísla spojena. Prohraje ten kdo má víc můstků.

Na četníky a na zloděje. Dvě družstva hrají proti sobě. Jeden ze zlodějů má u sebe ukrytou drobnou věc. Četníci mají za úkol pochytat zloděje a najít ukrytý předmět. Zloději se mohou , ale nemusí z vězení osvobodovat.

Na čísla. 2 družstva se posadí na jednu koncovou čáru, čelem k soupeřům, a hráči si rozdají pořadová čísla. Vedoucí pak vyvolá některé číslo. To je povel aby všichni vyskočili. Obě čísla běží přes celé herní území na koncovou čáru, kde před tím seděli soupeři, oběhnou metu a vracejí se zpátky ke svým. Ostatní hráči se mezitím rozptýlili v prostoru a překážejí číslům soupeřů v pohybu. Mohou se jim jen pasivně stavět do cesty, i s roztaženýma rukama, ale nesmějí je chytat, strkat do nich, nebo jim podrážet nohy.

Na čísla. Družstva se posadí na koncové čáry proti sobě. Hráči dostanou čísla. Vedoucí vykřikne číslo. Soupeři vyběhnou, oběhnou metu, která je za hranicí soupeřů. Mezitím vyběhne do hřiště i zbytek družstva a snaží se překážet soupeřovu běžci. Bránění je potřeba dobře definovat (např. spojené ruce za zády, dvojice držíci se za obě ruce). Nesmí se chytat.

Na dřevorubce. Hrají 2 družstva. 1. část: Donést kládu určeného průměru a délky (1 pila, 1 sekera)(i dle vzoru klády). 2. část: Uříznout ze své klády špalík určené délky (např. 30 cm, za každý centimetr trestné minuty), někam běžet - 20 dřepů, zpět k cíli, zatlouci špalíkem kolík do země, zpět ke dřepům - udělat 10 kliků, zpět k cíli - navléct nit do jehly, rozseknout špalík na 4 díly a zpět do cíle.

Na dvě baby. Hrají dvě družstva na společném území. Každé vybere jednoho chytače. Po signálu se chytači snaží vychytat všechny soupeře. Chycení odcházejí z hřiště. Prohraje družstvo, kterému nezůstane ve hře kromě chytače žádný hráč.

Na fízláky a hašíšáky. Dvě skupiny se rozejdou po městě. Odliší se šátkem přes čelo. Hašíšáci se zdržují převážně po hospodách. Fízláci je mají dopadnout. Setká-li se početnější skupina fízláků s hašíšáky může je chytit a zajmout. Je-li fízláků víc nebo stejně, mohou se rozejít, protože by přemohli fízláky.

Na homonyma. Jeden hráč odejde za dveře. Ostatní se domluví na slově, které má několik významů. První hráč položí postupně tři otázky. Jaké to je? Kde to najdu? K čemu to je? Na každou otázku odpovídají hráči po řadě a snaží se ho zmást protichůdnými tvrzeními, která se vztahují k různým významům.

Na jelena. Jeden hráč má zavázané oči a má chytit co nejvíc spoluhráčů. Všichni se musejí celou dobu hry držet nebo dotýkat stolu. Mohou obíhat, lézt přes něj i pod ním, musí se ho ale držet.

Na kovboje. Polovina hráčů představuje mustangy, ostatní kovboje. Mustang si klekne a opře se rukama o zem. Kovboj si na něj sedne a zaklíní se nohama pod břichem, nesmí se držet rukama. Na pokyn rozhodčího začnou mustangové vyhazovat a snaží se shodit kovboje na zem. Nesmí si lehat na bok, ani se převalovat. Zápas trvá 1 min., pak rozhodčí spočítá ty co se udrželi a přidělí body.

Na kuřáka. Hraje se v noci. Jeden si vezme baterku, jde do lesa a každou minutu musí rozsvítit baterku a otočit se kolem své osy. Má náskok 2 minuty, určí se doba do které musí být chycen.

Na nuly. Na čistý list papíru udělejte souměrnou pyramidu z nul (8 až 12 řad). Hráči se snaží střídavě spojit dvě nuly, na které ukáže soupeř. Ze žádné nuly nesmějí vycházet ani u ní končit dvě čáry. Prohraje ten, kdo nedokáže určenou dvojici nul spojit čarou, aniž by překřížil nebo se dotkl svou čarou jiné čáry.

Na pašeráky. Hrají dvě družstva. Pohraničníci se pohybují v oblasti dlouhé 1 km a široké asi 200 m. Tudy procházejí pašeráci se zbožím (rulička papíru). Když je pašerák zadržen, odevzdá ruličku a musí jít do vězení, kde setrvává dokud nejsou chyceni další tři pašeráci (systém na tři zajatce), pak se vrátí do hry. Pašeráci musí zboží odnést překupníkovi. Vracejí se zpět do skladu s prázdnou a jsou nezajatelní. Když se jim podaří dopravit překupníkovi nejméně dvojnásobný počet papírů, než jim bylo zabaveno pohraničníky, hra končí jejich úspěchem. Jinak vítězí pohraničníci. Hra trvá dvě hodiny.

Na slepička a kohoutku. Hra začíná získáním syrového vejce (buď od vedoucích nebo petrachtací). Toto vejce si hráči pečlivě ozdobí, pokreslí nebo jen podepíší a odevzdají zpět vedoucímu, který je vhodně rozmístí v lese či jinak málo přehledném terénu. Mezitím si každý hráč musí opatřit hůl dlouhou přesně jeden metr. S ní se pak vydají hledat každý své vejce (je vhodné aby v tomto okamžiku vyrazili všichni najednou) do prostoru, kde byla předtím rozmístěna. Úkolem hráčů je najít právě své vejce a jen s pomocí hole je dopravit zpět na místo startu. Vítězí ten komu se to podaří jako prvnímu (nebo ten komu se to vůbec podaří).

Na veverky. Na louce vyznačte obdélník 60x20 m a rozdělte ho na třetiny. Hráči jsou v krajním čtverci, kde si vyznačí doupe (bunda, tričko). V prostředním se pohybuje kuna, v posledním je aspoň 100 šišek. Veverky mohou přebíhat přes prostřední oddíl a přenášet šišky (vždy jen jednu). Koho se kuna dotkne, musí vrátit šišku a hraje až jsou vyřazeni další dva hráči (na 2 zajatce). Hraje se do vysbírání šišek. Vítězí ten, kdo jich má nejvíc.

Na vlčí smečku. Na lesní pasece, ze všech kryté křovinami, se rozmístí polovina hráčů. Druhá polovina se zatím skrytě plíží z lesa. Je to vlčí smečka, která se chystá přepadnout srnčí stádo. V okamžiku, kdy dá vůdce vlků povel zavýtím, vyřítí se vlci na paseku. Srnci musí utéct aspoň 10 m do lesa, kde jsou v bezpečí. Když jsou všichni srnci pochytáni nebo poschovávaní, hra končí. Pak si strany vymění úlohu.

Na vlky a ovce II. Stejně jako I, ale se na malém prostoru (5x5 m).

Na vlky a ovce. Po dobře ohraničeném úseku louky (150x50 m) rozházejte 200-300 bílých lístečků. Hráči se rozdělí na třetiny. 1. třetina je uvnitř a brání ovce (bílé lístky). Zbylí hráči jsou vlci a mají za úkol shromáždit co nejvíc lístků. Každý bača má v ruce 2 hadrové koule (plátěný pytlík naplněný slámou, ...). Bačové stádo brání a střílejí po vlčích koulích. Když se vlk vrátí z výpadu bez zasažení schová si ukořistěné lístky do tajného doupete a vydá se na nový lov. Každý hraje na svou pěst a úkryt před ostatními tají. Vlci mohou sbírat lístečky na louce, ale i vybírat doupata ostatních vlků (Homo, homini, lupus). Jestliže je vlk na hlídaném území zasažen koulí, musí odevzdat všechny lístečky, které má právě u sebe (i když pocházejí z různých výprav) a musí odběhnout ke vzdálené metě, kde čeká na dalšího vlka, který jej vystřídá. Teprve potom se může zapojit do hry. Hraje se určený čas. Pak každý spočítá svoje lístky, které se vrátí do hry. Družstva se vystřídají a hra pokračuje. Hraje se ve třech směnech. Každý je 2x vlkem a 1x bačou. Hodnotí se součet za obě hry, kdy byl člověk vlkem.

Na zbavitele. Každý člen družstva má své zbavitko (vápencové kamínky, kousky cihly, ořechy). Během pochodu se musí každý nepozorovaně zbavit svého předmětu. Každý je zbavitelem svého družstva a pozorovatelem družstva druhého. Hráč, který viděl jak se jiný hráč zbavuje zbavitka získává 2 body.

Nahoru – dolů. Kluk stojí rozkročmo v dlouhých kalhotách. Dívka jimi musí protáhnout skleničku plnou vody jednou nohavicí nahoru a druhou zase dolů.

Nákladní čluny. Udělejte 2 hromádky šišek po 100 kusech. Soupeřící hráči mají za úkol šišky přenést na jiné místo (20 m). Vítězí ten komu se to první podaří. Možno hrát i štafetově. Šišky se pak přemísťují předem určených úsecích.

Naskakování do lana – družstva. Dva vedoucí roztáčí lanou na svislo. Hráči mají za úkol naskakovat po jednom do roztočeného lana. Při každé otáčce by měl naskočit nový člen. Vítězí družstvo, které bude mít víc osob současně přeskakujících lano.

Navádění. Vidoucí provádí slepého mezi překážkami. Mění se způsob vedení. Táhne za ruku, tlačí celou dlaní, tlačí jen ukazováčkem,Nevidomý nesmí narazit do překážky ani do jiné dvojice. Pěstování důvěry k druhému.

Nepříjemná špageta. Každá dvojice dostane neuvařenou špagetu, kterou během zdaných úkolů musí držet mezi ukazováčky nebo dlaněmi. Nesmí ji upustit nebo zlomit. Úkolem může být např. ukrojit a namazat chleby apod. Každý ve dvojici může používat jen jednu ruku.

Nervy. Na figurky z Člověče nezlob se si každý hráč uváže nit nebo tenký provázek. Figurky se postaví blízko sebe, aby je bylo možné překlomit hrnkem nebo plechovkou. Vedoucí je protihráč. V jedné ruce drží hrací kostku a v druhé prázdnou plechovku. Když hodí sudé číslo, musí bleskově překlomit figurky plechovkou. Komu zůstane přiklopená figurka, má trestný bod. Trestný bod získá i po cuknutí na liché číslo. Vedoucí smí předstírat překlopení.

Nesrozumitelná přísloví. Každá družina si zvolí nějaké přísloví. Jednotliví hráči si rozeberou jednotlivá slova a na povel je všichni současně vykřiknou. Druhé družstvo má uhodnout o jaké přísloví šlo.

Noční přepady. V jednom táboře se rozmístí 10 praporek a během noci můžeme vysílat jednotlivá družstva, aby podnikala výpady proti nepřátelskému táboru a snažila se zmocnit co nejvíce praporek. Obměna: Praporky jsou současně v obou táborech a současně probíhají výpravy. Člověk, který je odhalen hlídkou musí vrátit všechny praporky, které má u sebe a vrátit se do vlastního tábora.

Nožky od stonožky. Soutěží 5ti a vícečlenná družstva. Po obchodech a stáncích ve městě roznese před hrou obarvené sirky, které představují nožky od stonožky. Hráči startují najednou. Družstva se postaví vedle sebe a sváží si nohy, vždy mezi sousedy. Takto mají za úkol projít město. V každém obchodě se mohou zeptat: „Dobrý den, prosím vás, nemáte nožky od stonožky?“. Prodávač jim buď věnuje jednu obarvenou sirku, nebo se na ně nechápavě zahledí. Vítězí družstvo, které v určeném čase získá víc nožek.

O zed'. Na zdi v metrové výši vyznačíme vodorovnou linii. Na zemi vyznačíme dvě čáry (2 a 4 m od zdi), šířku určíme podle množství hráčů, rozdělených do těchto dvou polí. Jeden z hráčů v 1. poli udeří míčkem o zem a pak ho dlaní odpálí na zed', kde se musí odrazit nad čárou. Mužstvo v druhém poli se jej snaží dlaní odpálit zpět na zed'. Tým z prvního pole získá bod, když soupeři z druhého a) míček vůbec neodpálili, b) odpálili ho pod čáru na zdi, c) míček sice odpálili, ale po odrazu od zdi spadl na zem mimo obou území a nikdo se ho mezitím nedotkl, d) nechali míček před odpálením na zed' dvakrát dopadnout na zem. Nahrávka, kterou provedli hráči z prvního města je neplatná, když a) míček dopadne poprvé na zem už v prostoru prvního města, b) někdo z prvního týmu se dotkne míčku odraženého od zdi, c) míček dopadne po odrazu od zdi mimo území druhého města a předtím se ho nedotkne žádný člen druhého týmu. Obě strany se v odpalování míčku pravidelně střídají a po každém úspěchu i chybě se mění města. Hraje se určenou dobu. Vítězí družstvo, které má víc bodů.

Obležené město. Dva hráči se pohybují poblíž města (čtverec 3x3 m) a brání ve vstupu. Ostatní hráči jsou v okruhu 20 m. Dvojice hráčů se pokouší vniknout do města. Na to, aby se jim to podařilo, aniž by dostali babu mají 1 minutu. Nepodaří-li se jim tam dostat, je to stejné jako by dostali babu. Když se všichni hráči pokusí vniknout do města, přebírá úlohu obránců další dvojice. Soutěží se, která dvojice zajme více běžců.

Obležené město. Malý palouk nebo paseka představuje obležené město. Kolem se v okruhu asi 100 m pohybují oblehatelé (1/3). Zbývající 2/3 jsou letci, kteří mají do města dopravit zásoby (dřevěné koláče, krabice, pytle slámy,...). Startují z několika základen a oblehatelé k nim nemají přístup. Letci prolétají pásmem obsazeným oblehateli. Musí se dostat tak blízko mýtiny, aby tam mohli shodit náklad. Oblehatelé ostřelují letadla. Každý má na začátku hry 3 koule, a když některého letce zasáhnou, je letec považován za sestřeleného. Nesmí už náklad vhodit na palouk, i kdyby stál těsně u hraniční čáry. Může se však pokusit o útěk. Zachrání se tím, že vyběhne do oblasti, kde jsou základny, nebo se uchýlí do obleženého města. Jestliže je při útěku zasažen druhou koulí nebo dostane babu, je zajat a musí se vrátit na tábořiště, kde musí setrvat určenou dobu. Jestliže se dostal do města, může se v nestřeženém okamžiku pokusit proniknout zpět na základnu. Hra trvá hodinu. Pokud se letcům podařilo dopravit na louku nejméně tři kusy zásob na jednoho letce, vyhrávají. Pokud dopraví méně zásob, vítězí oblehatelé.

Obrana hradu. Polovina hráčů představuje obránce hradu. Vyberou si ze svého středu jednoho hradního pána, který se postaví na vršek travnatého kopečku, jeho spoluhráči se rozmístí kolem něho pod hradbami, které jsou vyznačeny kruhem 2 m pod vrcholem. Druhá polovina se rozmístí pod kopcem a na signál vedoucího zaútočí na hrad s úkolem co nejrychleji strhnout hradního pána pod hradby. Obránci jim brání v přístupu do hradu, srážejí je ze straně a dělají hradnímu pánovi tělesnou stráž.

Obrat' soupeře. První hráč leží na zádech, druhý se ho pokouší převalit na břicho. Měří se čas.

Obřad vítání rána. Hráči vytvoří dva soustředné kruhy, čelem k sobě. Nahlas pronáší obřadní formuli. Pane míru v Tebe vkládáme svoji sílu (1). Ať láska povstane (2) a válka ustane (3). Mír, míru míru (4). 1 - Pozvednout ruce a otočit se do kola 2 - Pozvednout ruce jako při vypouštění holubice 3 - Dáváním rukou dolů naznačit zatlačování do země 4 - Sepnout ruce na hrudi a poklonou pozdravit hráče proti sobě. Úkrokem doprava se posunout naproti dalšímu a celý obřad opakovat tolikrát, až jsem opět u hráče u kterého jsem začínal

Okan-O. Hráči si sednou do těsného kruhu (4 družstva A,B,C,D, pořadí hráčů 1,2,3,..., sedí A1,B1,C1,D1,A2,B2, ...). Hru otevře kterýkoliv hráč. Nadechne se, vstane a začne obíhat kruh. Musí přitom neustále opakovat Okan-o, okan-o, Nesmí se nadechnout. Získá tolik bodů, kolikrát se mu podařilo oběhnout kruh. Nadechne-li se než zaujme své původní místo, nezíská ani jeden bod.

Ostrovy. Židle, kterých je víc než dětí chaoticky rozmístíme v místnosti, ale tak aby bylo možno překračovat z jedné na druhou. Děti si vlezou na ně. Na žádné nemohou být déle než 3 sec, jinak se ostrov potopí i s nimi. Mohou stát současně na dvou, na žádné židli nemůže být najednou více než 2 nohy. V moři se pohybuje drak, který pohlcuje prázdné ostrovy. Děti se musí pohybovat tak, aby zabránily sežrání ostrova.

Otesánek. Kdo bez pomoci jiné části těla než je pusa sní dřív ešus ovesných vloček, pudinku,

Palce. viz. Yubizomo

Papája. Vytvoří se 4 různě dostupná a vzdálená stanoviště, na která se umístí několik balonků čtyř různých velikostí (a bodových hodnot). Ze soutěžící pětice hráčů se mohou vždy jen dva současně vydávat pro balonky. V případě, že se jich za balonky vydá víc, mohou se konkurenční hráči pokusit získat jejich balonky (zase jen po jednom jako v případě jakéhokoliv stanoviště). Vítězí ta skupina, která v určitém časovém limitu získá víc bodů. Hru lze zkomplikovat tím, že tři hráči na stanovišti se musí držet za ruce.

Paříž – Dakar. Vytyčenou trasou valit gumu od auta (ne nést) na čas.

Past. Na laně se udělá uzel, kterým jde prostrčit ruka (40 cm průměr). Lano drží dva hráči naproti sobě tak, aby mohli uzel rychle dotáhnout zatažením. Těsně za otvor se postaví stolec a na něj se položí drobný předmět. Hráči mají za úkol předmět rychle ukrást. Za neúspěšný pokus se považuje uvíznutí ruky v zataženém uzlu a nebo klamně ucuknutí před dotykem předmětu.

Pétanque. Každý hráč má tři kovové koule velikosti tenisového míčku. Hráči hodí do pole jednu menší kouli a pak se snaží svoje koule umístit co nejbliž menší.

Pingpongový slalom. Na zemi je nakreslena různě zakroucená trasa, kterou soutěžící musí profoukat pingpongový míček.

Pírka ptáka ohniváka. Nastříhejte asi 10 – 15 cm dlouhé kousky barevného papíru a přišpendlete je na jednoho z hráčů. Potom ohnivákovi zavažte oči a postavte ho dprostřed místnosti. Ostatní se po jednom pokoušejí získat vždy jedno píruko aniž by se jich ohnivák dotknul. Koho se pták ohnivák dotkne je z další hry vyřazen.

Planeta B2. Libovolný počet družin (vesnice).Úkolem jednotlivých družin je sehnat ve vesnici co nejvíce majitelů zvířat, nechat si o jejich miláčcích co nejvíc povykládat a hlavně donést důkazy návštěvy (poslintanou ruku, kozí bobky, vejce, hřívá, ...).

Plechová huba. Kdo sní dřív citron i s kůrou, jednu cibuli a první zapíská.

Plížení k provázkům. Uvažte kolem silného kmene několik provázků na obyčejný, málo utažený uzel. Některé provázky umístěte výš, jiné níž, a také uzly by měly být na různých stranách kmene. Jeden hráč představuje slepého strážce. Zaváže si oči šátkem, obchází kmen a chytá své druhy, kteří se plíží k provázkům a snaží se je odvázat a odnést. Koho se strážce dotkne, ten je z další hry vyřazen.

Pneustovka. Závod trojic. 100 minut s pneumatikou. Vytyčí se trať dlouhá 800 - 1200 metrů se startem a cílem v jednom místě. Cíl je určen brankou ze dvou holí. Dobíhající hráč, který celou trať kutálí pneumatiku, se z určité vzdálenosti musí trefit svou pneumatikou mezi branky. V případě, že se trefí předává štafetu dalšímu členu týmu. Když ne, pak musí oběhnout s gumou další 20ti metrové trestné kolečko a teprve pak může předat štafetu. Hodnotící kritérium je počet dokončených koleček přesně za 100 minut.

Pochod siluet. Dvě družstva se postaví na opačné konce náměstí tak daleko, aby byla rozpoznatelná jen silueta. Hráči z jednoho družstva defilují. Soupeři je mají poznat podle siluet.

Pochod slepců. Jeden má zavázané oči a druhý ho povely naviguje - nabrat ešus vody a donést jej do cíle. Musí tam být víc než 1/2 vody.

Poslepu na pokrývku. Hráče rozdělíme do několika stejně početných družstev (4-7) Pak si každý zaváže oči a vedoucí rozprostře někde na louce velkou pokrývku. Než pískne tak se vzdálí aby hráče nenasměroval. Kdo ji objeví zavolá co nejdříve zbývající členy svého oddílu. Jak to však udělat aby současně nepřiběhly i soupeři? Každé družstvo by si mělo domluvit tajné signály.

Poznej kamaráda. Zástupce skupiny má se zavázanýma očima po hmatu najít určitou osobu v druhé skupině.

Pozor, pátrání. Spolupracovník (známe popis, poznávací znamení) prochází ulicemi v určitou hodinu. Kdo tohoto muže objeví, nenápadně mu zašeptá část hesla. Když je to ten pravý, odpoví druhou částí hesla, dá pátrači lístek a ten se vrací k vedoucímu.

Princové a princezny. Stejně početná družstva kluků a holek. Nejprve odejdou kluci a holky si je rozeberou. Potom kluci po jednom přicházejí a hádají, kt. dívka si je vyvolila. Vybrané princezně dají pus, pokud se trefili, pak jim ji princezna oplátí. V opačném případě dostanou od princezny facku. Hádá se tak dlouho, dokud princ nenajde svou princeznu. Až ji najde odstoupí bokem a jde hádat další princ. Princezny zůstávají stále v řadě. Hra se pak opakuje s tím, že hádají princezny. Ty pak dostávají plácnutí přes zadek.

Problém devíti bodů. Úkolem je pospojovat devět bodů čtyřmi čarami nakreslenými jedním tahem. Většina hráčů se bojí opustit prostor vymezený těmito body.

Pronikněte do kruhu. Obránci se rozestaví kolem kruhu, útočníci stojí v 10ti metrové vzdálenosti. Na povel se útočníci snaží proniknout do kruhu. Kdo se dostane celým tělem dovnitř (alespoň dvěma končetinami,...) splnil úkol a přestává bojovat. Obránci zadržují útočníky všemi povolenými způsoby. Boj končí po 60ti sekundách. Útočníci dostanou bod za každého člena, který pronikl dovnitř.

Prorážení. Hráči utvoří kruh a pevně se zaklesnou do sebe. Jeden určený hráč má za úkol prorazit kruhem ven.

Protichůdné rozkazy. Rozcvička, ale není podmínkou. Každý hráč dostane kartičku s úkolem co má dělat. Hned po přečtení jej začne plnit. Úkoly musí být psané tak aby si vzájemně odporovaly. Snese všechny spacáky na hromadu doprostřed tábora, nedovol nikomu udělat hromadu za spacáků, vylez na strom, nedovol nikomu vylézt na strom, ...

Přebíhačka. Polovina hráčů se rozmístí na dvě protilehlé strany louky. Mají za úkol přebíhat z jedné strany na druhou, počítá se množství ukončených přeběhů. V tom jim brání druhá polovina lidí (každý má tři hadrové koule, mohou si je doplňovat sběrem vypálených), kteří se přebíhače snaží zasáhnout hadrovou koulí. Zasažený se musí vrátit na místo startu a pak se pokusit o nový přeběh. Při každém dokončeném přeběhu vykřikne jejich množství. pak se družstva střídají.

Přepady. Hra na cestu. Jedno družstvo vyrazí dopředu a na příhodném místě se schová do zálohy. Když dorazí zbytek oddílu spustí palbu hadrovými koulemi. Kdo je zasažen zůstane stát. Ostatní přecháží.

Nepronásleduje se. Spočítá se počet zasažených a role se vymění. Jestliže se schovají špatně může je kolona obejít.

Přes stodolu. Házení míče nebo ringa přes nějakou vysokou neprůhlednou překážku. Využívá se momentu překvapení kdy a kde se objeví míček. Hrají dvě skupiny proti sobě.

Přesmyčky. Rapah-Praha, Born-Brno, Orstvaa-Ostrava, Ňlze-Plzeň, Pekís-Písek, Borát-Tábor, Cháond-Náchod, Vurton-Turnov, Sítú-Ústí, Šekoci-Košice, Tarmin-Martin, Přovep-Přerov, Jovyk.Kyjov, Čínji-Jičín, N.Apak-N.Paka, MušprkeŠumperk, Checoň-Choceň, Řížokrmě-Kroměříž, Bňrteo-Třeboň, Joomnz-Znojmo

Přestřelky. Hráči se rozejdou po městě a začnou po sobě slídit. Kdo zahlédne některého ze soupeřů a zavolá jeho jméno vítězí v přestřelce a inkasuje jeden lístek. Když vykřiknou jména současně rozejdou se bez výkupného. Po každém setkání nemohou 5 min. vzájemně bojovat.

Přetah na židlích. Na dvou židlích vzdálených 2 až 4 metry sedí zády k sobě dva protihráči. Pod židlemi je natažen provázek, který na každé straně přečnává asi o 30 cm. Na tlesknutí hráči vyrazí. Musí si co nejrychleji sednout na druhou židli a cuknout provázkem. Vyhrává rychlejší.

Přetah ve čtverci. Svažte lano na konci a položte je na zem tak, aby tvořilo čtverec. V každém rohu čtverce se připraví k boji tříčlenný tým. Úkolem trojic je zvednout ze země činku, položenou na podlaze v dvoumetrové vzdálenosti od rohu čtverce v úhlopříčném směru. Činku mají zvednout při přetahování s ostatními třemi trojicemi.

Přetahování v trojicích. Každá trojice vytvoří spojený zástup, druzí uchopí (nebo obejmou) první za boky, třetí druhé. Přetahují se vždy dvě trojice.

Přetahování ve čtverci. Položte na zem svázané lano. Do rohů čtverce se postaví trojice, které mají za úkol zvednout ze země činku, položenou v dvoumetrové vzdálenosti od rohu čtverce.

Přetlak tyčí. Hladká asi 3 m tyč. Použijeme ji na přetlačování. Opak přetahování.

Ptáčata. V jedné bouřlivé noci (bude se hrát poslepu) spadne hnízdo plné ptáčat ze stromu na zem a ptáčata se rozkutálí všude kolem. Jen podle pípání se mají najít a spojit (spontánně by se měli pochytyt za ruce a vytvořit kruh). Obměna: Je tam zlý kocour, který hladově mňouká a sežere každého (Chycení za krk) kdo se nedrží za ruce v kruhu.

Pyramidy. Družstva o deseti lidech, kdo postaví vyšší pyramidu. Nejlépe ve vodě. Obměna: Kdo bude mít víc lidí na sobě.

Rozvátá zpráva. Na 20 až 30 lístků napsat písmena nebo slova nějaké zprávy. Každá z kartiček má své pořadové číslo. Účastníci vybíhají a mají za úkol poskládat celou větu buď jako jednotlivci a nebo jako celá skupina.

Ručkování kolem stolu. Soupeři se nártý nohou opřou o okraj stolu na protilehlých koncích. Na povel vyrazí po směru hodinových ručiček (po zemi ručkují, nohama se stále opírají o stůl). Vítězí, kdo první obejde stůl.

Ruské kuželky. Kromě 5 válečků potřebujeme ještě několik holí tlustých 4-5 cm a dlouhých asi 0,5 m. Do čtverce postavte první figuru. Na základní metu nastoupí hráč družstva A a hodí do čtverce 1. hůl. Když lokomotivu netrefí nebo žádná kuželka neopustí čtverec, hází i druhou holí ze základní mety. Jestliže 1. hodem vyrazí aspoň jednu kuželku pokračuje v házení z pomocné mety, která je o polovinu blíže. Z pomocné mety budou házet i všichni ostatní členové A, dokud nevyrazí poslední kuželku. Potom si družstvo postaví druhou figuru. Ten kdo je na řadě začíná házet ze vzdálenější pomocné mety. Tímto způsobem se hází dál. Dodržují se následující pravidla. 1) Hráči nastupují k hodu ve stejném pořadí. 2) Každý má dva hody. 3) Nová figura smí být postavena teprve tehdy, když jsou vyraženy ze čtverce všechny kuželky. 4) Když hodí druhou holí poslední hráč družstva A, nastupuje družstvo B. 5) Družstvo B hází na figury, které si postaví v jiném čtverci. Obě družstva jsou stejně početná. 6) Družstva se střídají až do konce hry. Hra končí, když jedno družstvo vyrazí ze svého čtverce poslední kuželku desáté figury. Jestliže se to podaří družstvu A, které zahajovalo hru, má družstvo B právo ještě na tolik hodů, kolik jich mělo družstvo A v poslední směně. 7) Výsledek se zaznamenává číselně např. 10:9/2. To znamená, že vítězné družstvo dokončilo všech 10 figur, poražené družstvo stejným počtem hodů dokončilo jen 9 figur a při desáté vyrazilo ze čtverce jen 2 kuželky.

Rytmičné cvičení. Postavit se do kruhu a vytleskávat jednoduchou melodii. Obdoba Hlava, ramena, kolena, ...První kolo tlesknout 2x na svá stehna, 2x pravou rukou na stehno svého souseda po pravici a levou

rukou na své pravé stehno, 2x na svá stehna, 2x levou rukou na pravé stehno svého souseda po levici a svou pravou rukou na své levé stehno. Druhé kolo tleskáme 2x na svá stehna, 2x pravou rukou na levé stehno svého souseda napravo a levou rukou na pravé stehno svého souseda po levici. Třetí kolo tleskáme 2x na svá stehna, 1x se chytíme pravou rukou za nos a levou rukou za pravé ucho, 2x na svá stehna, 1x se chytíme levou rukou za nos a pravou rukou za levé ucho. Tato tři kola zrychlujeme a opakujeme do úplného zblbnutí.

Řada. Z židlí vytvoříme 1 nebo více řad podle počtu hráčů. Ti se mají seřadit podle abecedy, podle věku, barvy očí, Hraje se nonverbálně, nesmí sestoupit ze židlí na zem.

Seznamovačka. Každý hráč napíše na papírek své jméno a vhodí je do klobouku. Po zamíchání si každý hráč vytáhne jiné jméno a má za úkol najít dotyčného. Při hledání musí jít vždy o seznamovací rozhovor (podat si ruce, představit se, zeptat se „nejste náhodou ten a ten“, musí následovat představení osloveného).

Sfoukni svíčku. Dva soupeři se zapálenou svíčkou v ruce krouží kolem sebe a snaží se ji sfouknout druhému.

Schované sardinky. Jeden hráč se skryje v terénu. Ostatní jej mají najít. Kdo jej objeví se schová k němu. Hraje se dokud nejsou všichni ve skrýši.

Sibiř. Za určený čas navléci na sebe co nejvíc věcí.

Skorelauf. Na určená místa, která vyznačíme na mapě a která jsou různě vzdálená od tábora dáme čtvrtky, které obsahují nějaké číslo nebo slovo. Každá cedule má jinou bodovou hodnotu podle toho, jak je vzdálená od tábora. Každé družstvo si musí naplánovat kam pošle své hráče, aby za stanovenou dobu získali největší počet bodů. Hraje se 2-3 h, vkládáme i nedosažitelné mety s obrovskými hodnotami. Na některá místa je nutný doprovod vedoucích. Cedule jsou umístěny i ve vzdálených vesnicích apod.

Skorelauf. V okruhu do 5 km od tábora rozmístíme ve vesnicích a na jiných dobře identifikovatelných místech tabule, které mají různou bodovou hodnotu (podle obtížnosti dosažení). Tato místa zakreslíme do mapy i s patřičnou bodovou hodnotou. Družstva mají v určeném časovém limitu (1 hodina) získat co nejvíce bodů. K jednotlivým cedulím nesmí jít najednou víc členů téhož družstva (musí být víc tabulí než členů družstva). Je nutné určit kam mohou hráči chodit samotní, a kde je nezbytný doprovod vedoucího nebo instruktora.

Skořápký. Forma Hospoda, dvůr, hnůj – je víc polí než 3.

Slepí. Hra hned po příjezdu na místo. Hráči s batohy na zádech si mají zavázat oči a poslepu vyndat některou věc o které předpokládáme, že ji mají všichni (kartáček na zuby, nůž, lžičku, ..).

Slepí proti vidoucím. Ve vytyčeném čtverci (10x10 m nebo v místnosti) mají „slepí“ za úkol vychytat všechny vidoucí. Měří se čas, družstva se střídají.

Slepý rytíř. 2 družstva, na větev pověsit pytel sena nebo slámy. Soutěžícím zavázat oči, roztočit. Start je 10 m od pytlíku. Každý hráč může jen 3x máchnout šavlí. Počítají se hráči, kteří dokázali zasáhnout pytel. Hráči chodí střídavě z obou družstev.

Slunečnice. Obdoba Dobití baterií. Hraje se po celou dobu pobytu. Na stěny se přípevní siluety slunečnic bez okvětních plátků a napíší se na ně jména účastníků. Poblíž necháme krabičku s okvětními lístky. Během pobytu může kdokoliv kdykoliv napsat nějaký pěkný vzkaz komukoliv jinému a přišpendlit k jeho slunečnici. Píší se jen pěkné věci.

Soudce. Na zemi narýsujeme 2 souběžné čáry asi 20 m od sebe. Hráči se postaví do středu a na písknutí se rozběhnou k některé z čar. Soudce, když je některá čára v ohrožení, pískne a všichni se musí otočit a snažit se dostat k druhé čáře. Ten kdo se dotkne čáry se stává soudcem.

Stavby v džungli. Obdoby Výpravy za skalními malbami. Postavte několik pyramid (hromádek kamenů, trianglů z větví) a do jejich základů dejte tolik lístků kolik je družstev (pro každé družstvo určitou barvu). Jedno družstvo představuje domorodce, kt. brání archeologům. Každý hráč dostane život (lístek s podpisem vedoucího) a má jít hledat stavby. Když stavbu najde vezme lístek jen své barvy. Když tam není, znamená to, že pyramida již byla objevena a musí hledat dál. Sebere-li lístek může pokračovat v hledání nebo jej jít odevzdat na určené místo jeho družstva. Dotkne-li se ho domorodec musí odevzdat život i lísky z pyramid, které má u sebe. Pro zajímaví platí podobné pravidlo jako hašíšáci a policajti. Domorodec musí být jeden a více na jednoho archeologa. Po odebrání života se hráč musí vrátit k vedoucímu pro nový. Do té doby nesmí brát lístky z pyramid. Vítězí družstvo, které bude nejúspěšnější.

Stežka nad propastí. Položte 5 až 15 prken tak, aby tvořila křivolaký chodník. Mezi jednotlivými prkny nechte asi 40 cm mezery. Měřte čas, kdy závodníci se zavázanýma očima projdou trať.

Sto. Dva soupeři střídavě přičítají čísla od jedničky do desítky. Začíná bílý, černý pak k tomuto číslu přičte své číslo. Bílý přičítá k součtu atd. Zvítězí ten komu se podaří zvýšit součet na sto. Pozn. Tato hra patří do kategorie nedokonalých her, tzn., že existuje vítězná strategie. Zná-li ji jen jeden, nezáleží na pořadí. Znají-li ji oba, vyhrává ten, kdo hru zahajuje. Musíte určit vítězné číslo, tj. takové, které soupeř nemůže zvýšit na víc než 99. Číslo je 89. Další otázka je k jakému číslu musíme dospět o kolo dřív, aby soupeř nemohl doplnit součet na 89, ale já ano.

Stonožky. Přední prostrčí pravou ruku mezi nohama, zadní ji levou uchopí a svou pravou prostrčí mezi nohama dozadu,Takto spojená řada má za úkol na čas proběhnout určenou trasu (možné překážky).

Stopovačka. Vedoucí prochází ulicemi a občas vstoupí do nějakého domu, či obchodu. Hráči jej sledují a zapisují si kam vstoupil. On si píše koho uviděl. Po skončení hry se počítají body +1 bod za každý správný obchod, -1 bod za spatření vedoucím.

Střecha. Dvě družstva – policie a chudáci z periferie. Policajti hlídali prostor lesa (asi 1 km²). Do prostoru vnikají dvojice, které mají za úkol postavit stan, tak aby nebyly přichyceny při práci. Když ji zastihl některý z policistů před dokončením stanu, musí stan sbalit, vrátit se za hranici a jít stavět jinam. Předtím každý z dvojice odevzdá lístek policajtovi.

Sucharový závod. Soupeři skupiny. Jeden účastník sní suchar a hvízdne, teprve pak může začít jíst druhý, po jeho hvízdnutí třetí atd.

Šamanova mumlava. Noční hra. Vedoucí nebo jeden z hráčů se postaví na spoře osvětlené místo a začne si pro sebe mumlat nějakou větu. Hráči se mají připlížit co nejbliže a zjistit co šeptá. Je-li hráč spatřen, šaman na něj ukáže a on se musí vrátit zpět.

Šavlozubé vevery I. Hrají děti proti vedoucím, kteří představují nesmírně nebezpečné a krvelačné šelmy. Aby se jim lovci ubránili, musí být celou dobu hry ve dvojici a držet se za ruce. Každý hráč dostane 5 lístků, vevery po 30. Hráči mají honit vevery. Zásah platí jen tehdy, dotknou-li se oba členové dvojice vedoucího v rozmezí 5 sekund. Pak dá veverka každému jeden lístek. Dvojice nemůže na tuto veverku útočit dokud neuloví jinou. Vevery mohou i útočit na hráče. Dotkne-li se veverka jen jednoho hráče a druhý ji nestihne plácnout do 5 sekund, ulovila veverka dvojici a inkasuje od každého lístek. Útočí-li dvojice na veverku, ale dotkne se jen jeden člen, platí to jako úspěšný útok vevery.

Šermíři. Dva kruhy jsou vzdálené 1 m. Na kraji stojí válcové kuželky. Za každou stojí šermíř s 1 m dlouhou hůlkou. Na znamení se snaží porazit váleček svého soupeře.

Štronzo. Kdo při náhodném setkání uvidí dřív partnera, vykřikne „štronzo“. Dotyčný musí ztuhnout na 1 min. Jestli přešlápne, pohne rukou atd. musí zůstat ztuhlý ještě tři minuty nebo ztrácí bod.

Šumaři a kejklíři. Družstva se rozejdou po okolí a hrou na kytaru, zpěvem, divadlem nebo prací si mají vydělat na živobytí.

Tádžická hra. 2 družstva, každé má hůlku (0.5 m dlouhou, 2 cm v průměru), každý hráč má své číslo. Startují obě jedničky současně. Odhodí svou hůlku co nejdál a vyběhnou pro hůlku soupeře. Tu přinesou do startu a předají dvojkám, kt. opakují postup. Vítězí rychlejší družstvo.

Tajemný čtverec. Při luštění se začíná písmenem v levém horním rohu, postupuje se svisle a vodorovně, Žádné písmeno se nečte dvakrát. Př. Mírností přemáhej hněv.

Tajná schůzka. Útočníci se mají sejít v určitou dobu na určitém místě. Domluví se kdy a kde a rozejdou se. Potom začnou pronikat do střežené části města ze všech stran. Když strážce spatří některého útočníka, zavolá jej jménem a ten musí odejít za hranice. Kdo dorazí na zvolené místo zůstává tam do konce hry.

Tajná vysílačka. Dvě družstva. 1. má dopravit krabici z bodu A do bodu B. Druhé mužstvo ji má získat. Neznají A ani B, ani kdo ji ponese. 1. družstvo si pomáhá - dělají zdi, vysílají zvědy, posílají volavky atd.

Tajné znamení. Jeden hráč jde za dveře. Ostatní se domluví na znamení (slovo, posunek, pohyb), které musí být obsažené v každé odpovědi na detektivovu otázku. Otázky jsou a naprosto různorodé. Nemá se vyptávat na znamení.

Tapinův závod. Na dřívka od nanuků napsat nějaký nápis (dát dřívka k sobě a napsat nápis delší, takže každé dřívko na sobě bude mít sloupec písmen) a tato dřívka rozmístit v prostoru. Hráči mají za úkol dřívka najít

a složit celý nápis. Při soutěži družstev lze použít různé označených dřivek pro každé družstvo nebo je nechat stejná, pak musí družstva mezi sebou spolupracovat.

Tělolezeckví I. Dvoučlenná družstva, jeden stojí na zemi, který se dotýká jen ve dvou bodech. Druhý člen dvojice leze po druhém. Nesmí se dotknout země a musí být v neustálém pohybu. Hraje se kdo vydrží nejdéle. (rekord 52 min.)

Tělolezeckví II. Štafeta. Družstva (min. 4 členná) stojí v zástupech vedle sebe. Poslední v řadě musí po ostatních členech družstva přelézt dopředu a postavit se do čela. To se opakuje tak dlouho dokud opět všichni nestojí ve stejném pořadí jako na začátku.

Tercia non datur. Soutěžící soutěží v tom, kdo rychleji proběhne bludištěm.

Terénní kritérium. V divokém terénu rozmístíme barevné fáborky. každé barvě odpovídá i obtížnost jejího získání a tím i bodová hodnota fáborku. Družstva soutěží o to, kdo v daném časovém limitu získá co nejvíc bodů.

Tetherball. Na stožár připevníme na pevné lanko hadrový míč, aby visel 75 cm nad zemí. Hráči stojí naproti sobě. Pálkou mají míček odpálit tak, aby se lanko navinulo kolem stožáru.

Titanik. Hrají koedukované dvojice. Dívka si vleze chlapi na záda a od té doby se nesmí dotknout země. Povel: Titanik plave – dvojice korzují, Titanik se potápí – panika a každá dívka musí změnit polohu aniž by se dotkla země, Titanik se potopil – všechny dívky musí změnit partnera. Dvojice, kde se dívka dotkne země vypadá. Pozn. je dobré hrát naboso.

Toto je objetí. Co? Hráči stojí v kruhu. Vedoucí obejmě souseda a řekne mu „Toto je objetí“, soused se na něj nechápavě podívá a zeptá se „Co?“. Vedoucí opakuje objetí a soused řekne „Aha“ a pošle objetí sousedovi po druhé ruce. Vše se opakuje. Vše se vrací až k vedoucímu. Na druhou stranu pošle stejným způsobem potřešené ruky. Hraje se dokud vše nedojde zpět k vedoucímu z druhé strany.

Trojky. Sedí se v kruhu a říkají se čísla za sebou. Na násobky tří nebo na čísla, ve kterých se trojka vyskytuje se musí říct "bum", kdo se splete vypadá.

Trojnožky. Dvojici svázat vnitřní nohy. Musí proběhnout určenou trasu na čas.

Tropičtí motýli. V lesnatém terénu umístím barevné kartičky různých velikostí, které představují motýly. Za ty menší platí vysílací instituce od sta do 500 korun, za ty větší od 500 do tisíce. Při hře představují členové oddílu lovce, vedoucí se mění v jaguáry, hady a moskyty. Lovci nejenom, že musí hledat a sbírat motýly, ale musí být v ustavičném strachu před nebezpečím. Když byl hráč zraněn jaguárem musel odejít na 15 minut mimo herní území, aby se dokonale uzdravil. Po poranění jedovatým hadem musel hráč utíkat na tábořiště a koupit si drahé sérum proti uštknutí. To ho stálo část úlovku. Nejnebezpečnější je moskyt. Koho se dotkl, ten mohl pokračovat ve hře už jen 5 minut, pak musel odejít na tábořiště a tam čekat 10 minut, než pomine záchvat malárie. Pak se mohl vrátit do hry, ale opět jen na pět minut, protože záchvaty se cyklicky opakovaly až do konce hry.

Tvrdohlavý mezek. Dvojice udělají trakař. Ten co drží nohy má partnera dostrkat co nejdál dopředu. Tomu se to nelíbí a vzpírá se co nejvíc. Vítězí ten komu se podaří partnera dostrkat co nejdál.

Upír. Vybereme jednoho hráče, který je upír. Dostane fixu a setká-li se s nějakým osamoceným hráčem nakreslí mu na krk dvě tečky (otisk zubů). Hráč je ze hry vyřazen. Ostatní mají v průběhu hry zjistit, kdo je upír. Hraje se všude celý den.

Útok na pevnost. 1/4 hráčů budou obhájci, zbytek útočníci. Každý útočník bude mít 10 lístků se svým jménem. Když se mu pak za tmy podaří prolížit kruhem obránců do tábora, může položit lístek k některému táborovému objektu, které mají různou bodovou hodnotu podle polohy a významu. Kdo umístí lístek už se nemusí dál skrývat, ale může volně odejít 100 m a pak se pokoušet dostat zpět do tábora. Kdo je stráží zadržen (posvítit baterkou a říct jméno), musí vydat jeden svůj lístek a vrátit se o 100 m zpět. Stráže jsou rozestavěny asi 20 m od tábora. Nemohou se odtud stáhnout zpět mezi stany, ani postupovat hlouběji do lesa. Jeden strážce však smí být přímo v táboře.

Vejece na indiánský způsob. Stejně jako bojové vaření, jenom s tím rozdílem, že mají uvařit vejce natvrdo.

Velká úkolovka. Vymyslet řadu úkolů, bodovaných podle obtížnosti. Mohou plnit družstva i jednotlivci. Úkoly si hráči mohou buď vybrat nebo si je losují.

Vetešník. Družstva po 5 lidech. Všichni po nějaký čas shánějí věci začínající na určité písmeno, které musí dát na hromadu. Za každou věc je bod.

Vlk a sobi. Vylosovaný hráč představuje vlka, ostatní jsou sobi. Sobi potichu odejdou do lesa na předem vyhlédnuté místo. Vlk se k nim začne nenápadně plížit houštinami. Dokud ho některý sob nezahledne je celé stádo pohromadě na místě. Když některý sob vlka spatří, strhne se poplach a všichni se dají na útěk. Vlk už je otevřeně pronásleduje. Jestliže chytí některého soba dřív než vyběhne na louku, vymění si s ním příště úlohu.

Vychyl soupeře. Dva bojovníci se postaví čelem proti sobě (špičky a paty u sebe) 0,5 m od sebe. Otevřené dlaně mají u prsou. Oba se pokoušejí udeřit do soupeřových dlaní tak, aby protivník ztratil rovnováhu.

Vynes kamínek z kruhu. Hráč se postaví do metrového kruhu. Drží míček a kamínek. Míček vyhodí do vzduchu. Má vyběhnout z kruhu, položit kamínek na zem, vrátit se zpět do kruhu a chytit míček před dopadem na zem. Měří se vzdálenost kamínku od kruhu.

Výprava za skalními malbami. Vedoucí křídou nakreslí po kamenech asi 20 jednoduchých kreseb. Zvítězí družstvo, kt. během hodiny překreslí víc kreseb. Překresluje se na čtvrtky, nenápadně abychom neupozornili nikoho z konkurenční skupiny.

Vytlač soupeře. Do kruhu si stoupnou dva hráči zády k sobě. Snaží se vytlačit jeden druhého z kruhu.

Vyzvědač v táboře. Vedoucí rozmístí po celém prostoru 100 čtverečků papíru a svěří jednomu táborníkovi úlohu zvěda. Ostatním oznámí, že v táboře je vyzvědač a snaží se zmocnit důležitých dokumentů. Snažte se vyzvědače co nejdřív chytit při činu. Když je vyzvědač odhalen, vedoucí zapíše, kolik lístečků nepozorovaně sebral. Mezitím už pověřil vyzvědačskou rolí někoho jiného a hra může pokračovat dál.

Yubizomo. Soupeři zaklesnou pravé ruce na háčky. Na „tři“ začíná souboj, při kterém se soupeři snaží palcem zachytit soupeřův palec a přimáčknout ho k jeho ostatním prstům. Počítá se počet přimáčknutí za čas.

Zakletá radost. Jedno kvetoucí království plné radosti obývají hodní a veselí lidé. V druhém, šedivém, dlí zlý čaroděj, který lidem závidí radost a smích, proto všechnu radost zakleje do kamenů. V prvním království zmizí smích a všechno zešedne. Čaroděj si všechny zakleté kameny odnesl do svého království. Lidé se mají pokusit pro věci dojít. Čaroděj výborně slyší, ale špatně vidí. Vidí jen pohyb a nehybného člověka nerozezná od kamenů. Koho uvidí v pohybu ten zkamení. Všechny kameny se po přenesení do původního království změní zpět v radost, barvy i lidi. Pozn. i zkamenělí lidé se mohou proměnit zase zpět po přenesení do svého království. Musí být nesení, ne taženi. Lidé mohou zkamenět i při cestě s kamenem zpět od čaroděje. Pak se věc vrací zpět čaroději.

Závod dvojspreží. Dva hráči se postaví vedle sebe a zaklesnou se lokty, další dva k nim přistoupí ze zadu a obejmou je kolem pasu. Pátý hráč si vyleze třetímu a čtvrtému na záda a buď v kleku nebo ve stoje se drží stojících za ramena. Závodí po určené dráze.

Závod s lahví. Závodníci postrkují do cíle prázdnou láhev pomocí hůlek, hlavami, koleny ...

Závod stonožek. Každé družstvo si klekne do zástupu na startovní čáře. Mírně roznoží a uchopí předcházejícího spoluhrače těsně nad kotníky. Jestliže se družstvo roztrhne je diskvalifikované. Závodí se na 5 m.

Zeť. Na zdi se vyznačí čára 1 m nad zemí. Hráči stojí ve dvou zástupech. První hází míč na zeť. První z druhého zástupu se jej snaží dopadnou dřív než se třikrát odrazí od země, když se mu to podaří nahazuje míč na zeť a chytá druhý z prvního družstva. Hráči nesmí blíže než 10 m ke zdi. Hráč vypadá, když nechytí míč nebo se mu jej nepodaří hodit nad čáru na zdi.

Zloděj v táboře. Na určené viditelné místo v táboře postavíme předmět, který má být ukraden (vlajka, plechovka džusu, ...). Všichni táborníci mají možnost jej nepozorovaně získat. Komu se to podaří, může si předmět ponechat nebo získá bod. Když je spatřen, musí věc vrátit. Lze rozšířit tak, že věc musí dopravit na určené místo. Je-li zadržen (fyzicky), pak teprve musí předmět vrátit.

Zmatená honička. 2 družstva, střídavě se postaví do kruhu. Po písknutí se rozběhnou a po druhém písknutí já honím hráče co stál po mé pravé straně a utíkám před hráčem z levé strany. Chycení odcházejí ze hry. Kdo má víc hráčů po 3 minutách.

Zrcadla. Hráči vytvoří dvojice, kt. se postaví proti sobě. Určí si role, kdo předvádí a kdo napodobuje. Nesmí být poznat kdo je kdo. Marnotratná princezna si vybírá ta zrcadla, která neskreslují skutečnost. Ostatní rozbíjí. Rozvoj pozorovacích schopností, schopnost vcítění se do druhého, jaký pohyb bude následovat. Nejde o to doběhnout druhého.

Zvědaví novináři. Dvě družiny jsou novináři, dvě filmaři. Novináři se snaží proniknout přes filmaře až na mýtinu, kde je vedoucí, který představuje režiséra, s nímž má být interview. Novináři se plíží z místa asi 3/4 km od mýtiny. Filmaři jim brání, na koho zavolají jménem, ten se musí vrátit. Kdo se dostane na mýtinu je mimo nebezpečí.

Žebřík. Soutěží koedukované dvojice. Do první žebřiny žebříku si vleze muž, kterému zavážeme oči. Do poslední si stoupne dívka, která ale musí stát zády k chlapci. Podle její navigace musí oba proběhnout určenou trať s překážkami (obejít sud, přejít můstek, obejít kládu, přejít ji přes ni tam a zpět, sprintová rovinka). Závodí se na čas.

Lipnický zlatý fond

Faustball – Hřiště 20x50 m, volejbalový míč. Obdélník hřiště se rozdělí provazem ve výšce 2 m na poloviny. Ve vzdálenosti 3 m od střední čáry se v obou polích vyznačí čáry podání. Každé družstvo má 5 hráčů. 3 v předním a dva v zadním poli. Hra se zahajuje podáním z kteréhokoliv místa za podávací čarou, přičemž jedna noha hráče musí zůstat na zemi. Míč se odbíjí po nadhozu nebo z ruky. Soupeř má pak pro vrácení max. 3 údery, avšak každý úder musí provést jiný hráč. Míč je možné hrát přímo za vzduchu nebo až po prvním odrazu od země. Odráží se pouze jednou rukou sevřenou v pěst s přitisknutým palcem. Taktika hry je podobná jako u volejbalu. Prvým úderem se míč zpracovává, druhým se připravuje na útok, třetím se útočí. Každá chyba se počítá jako bod. Podává vždy to družstvo, kt. se dopustilo chyby. Hraje se 2x 15 min.

Správce rezervace – Účastníci se stávají správci rezervace, do které proniklo stádo vlků, a hrozí, že roztrhají muflony. V terénu (600 m²) rozmístíme papírové čtvrtky, označené M (muflon, 8) a V (vlk, 9), přičemž V jsou opatřena pořadovými čísly. Startují všichni současně. Mají zjistit kolik je muflonů a odstřelovat vlky. Odstřelovat je mohou jen po řadě (viz. 7 sedmiček), tím, že se na čtvrtku podepíší. Za každého neobjeveného vlka nebo muflona se připočítává ztrátový čas.

Velká myslivna – Připomíná skorelauf. Na startu závodníci obdrží mapu s vyznačenými kontrolami, startovní průkaz a popis kontrol. Na mapě je vyznačeno 30-40 kontrol, různě náročných na orientaci, barevně odlišených podle bodových hodnot a označených pořadovými čísly. Povinných kontrol je 7 a jsou ohodnoceny 1 bodem, ostatní jsou za 3 a 5 bodů, podle náročnosti. Cílem je získat co nejvíc bodů, hraje se 2 h a za každou minutu přes čas se odečítá bod. Na každé objevené kontrole si hráč odtrhne kousek orazítované pásky, vylepí si ji do legitimace a připiše k němu předpokládané pořadové číslo kontroly. Chybně určené kontroly se nezapočítávají.

Neolympijské hry – Štafety: s převlékáním, s přezouváním, s netradičním kolíkem (kláda, deštník). Běhy: trojnohý na 100 m a 100 palců, račí, Ludolfův (na 3,14 km), překážkový (s překážkou v ruce), podpřekážkový (s podlézáním překážek). Skoky: daleký z místa, vysoký z místa, trojskok z místa (sounož), do dálky vzad, vysokodaleký (hodnotí se součet zdolané vzdálenosti a výšky), daleký se zátěží (s kufrem, batohem, deštníkem), výška-výška (výkon je vypočítán jako rozdíl mezi osobní výškou a výškou skočenou. Vítězí borec s nejmenším rozdílem, pokud nepřeskočí svou výšku), skok o tyči (pádle), synchronní skok vysoký (soutěž dvojic, oba skokani musí přeskočit laťku současně). Vrhly a hody: koulí, oštěpem, diskem, obouruč, kladivem (skutečným), kládou (ale pořádně těžkou), válečkem na nudle, oštěpem na cíl (měří se vzdálenost zabodnutého oštěpu od vyznačeného cíle), plivnutí pingpongového míčku do dálky. Víceboje. Plavání: s deštníkem, hořící svíčkou (jednotlivci nebo štafety družstev). Jezdectví: dámy si losují koně. Vodáctví: netradiční plavidla nebo netradiční pohon.

Transport delfínů – Vyžadují se 2 vodní plochy vzdálené od sebe max. 300 m. Základním problémem při transportu delfínů je postarat se aby jim neoschla kůže a oči. Jde o závod družstev. Každé musí mít minimálně

7 členů, z nichž 2 představují delfiny a zbytek lovce. Delfini se pošlou napřed s pokynem, aby se ukryli ve vyznačených vodách. Mezitím si lovci připraví vše potřebné pro LOV a TRANSPORT delfinů do delfinária (druhá vodní plocha). Lov delfinů se řídí těmito pravidly: 1. Loví zásadně je lovci a vždy jen cizí delfiny (ne vlastní). 2. Lov trvá pouze 30 min. Delfin, kt. není uloven, získává pro své družstvo bod. 3. Lovci loví dotekem, což znamená, že delfini mohou unikat. Ulovení delfini se nekradou. Transport ulovených delfinů probíhá následovně: celé tělo delfina musí být neustále mokré, taktéž oči musí být chráněny proti suchu. Kdo dopraví větší počet delfinů vyhrává. Pokud je úlovek několika družstev stejný, rozhoduje dosažený čas.

Papaja – aneb míčová hnízda. Jsou vytyčeny 4 různé tratě ke čtyřem míčovým hnízdům (plavání ke kanoi, jízda na kole, běh a šplh po laně, jízda na kanoi), které nejsou příliš dlouhé, ale náročné. V každém hnízdě je přesně tolik míčů, kolik je účastníků hry, a to tak, aby celková bodová hodnota ve všech hnízdech byla stejná (míč na košíkovou – 5b, na kopanou – 4b, na odbíjenou – 3b, tenisák – 2b, pingpongový míček – 1b). Každý člen družstva musí absolvovat všechny 4 tratě, v libovolném pořadí. V hnízdě vybere libovolný míč, vrací se s ním do osady a předá ho hlídači – teprve potom může vyběhnout další hráč. Družstvo smí mít na trati jen dva členy na různých trasách. Trať na kole je specifická. Každý hráč dostává na startu kolo a nafukovací balónek. Musí ujet vyznačený okruh a za jízdy balónek libovolným způsobem nafouknout. Dotkne-li se však nohou země, musí balónek vypustit a znovu vyjet na okruh. Po dokončení okruhu běží s balónkem do osady, kde je obvod balónku přeměřen (90cm – 5b, 75cm – 4b, praskne-li – 0b). Hra končí, když všichni členové družstva absolvovali všechny úseky. Každý tedy přinesl 3 míče a 1 balónek z cyklistické trasy. Hodnotí se čas a počet získaných bodů. Vítězí družstvo s nejlepším časem, přičemž výsledný čas získáme odečtením 25 sekund za každý získaný bod.

Ztráty a nálezy – Všichni hráči napíší na list papíru svou stručnou charakteristiku a s podpisem ji odevzdají vedoucímu. Pak se rozsadí tak, aby viděli na lavici na niž budou postupně usedat pětičlenné skupiny hráčů, vybrané vedoucími hry. Vedoucí čte charakteristiky hráčů sedících na lavici, všechny v ženském rodě, místo jmen uvádí pořadová čísla. Zbylí hráči pozorně sledují a snaží se k číslům přiřadit jména. Po přečtení charakteristik následuje odhalení autorů. Kdo autora uhodl, získává bod. Kdo neuhodl dává konfrontovanému hráči bod. V dalším kole se vše opakuje. Hra končí, když se na lavici vystřídají všichni. Vítězí ten, kdo odhalil nejvíce spoluhráčů a také ten, kdo zůstal po většinu záhadou.

Mrugalův čtyřboj – Hráči se rozdělí do šestičlenných družstev. První disciplínou je přechod asi 200 m dlouhého lesního úseku se zavázanýma očima a v naprosté tichosti, přičemž se členové družstva musí držet za ruce. Před společným startem jsou družstva důkladně obeznámena s tratí, na jejíž překonání mají 20 minut. Po uplynutí časového limitu 1. disciplína končí. Bod získává družstvo, které urazilo po vymezeném úseku nejdelší vzdálenost. Druhou disciplínou je konfiskace stromů. Družstva jsou vypuštěna do vymezeného prostoru, kde mají pro sebe zabrat co nejvíce stromů. Každé družstvo má k tomu účelu své barevné fáborky. Konfiskace nesmí trvat déle než 5 minut, ale vzhledem k tomu, že nikdo z hráčů nemá k dispozici hodinky, musí všichni spoléhat na svůj odhad. Bod si odnáší družstvo, které nejpřesněji odhadlo limit a navíc zkonfiskovalo nejvíce stromů. Ve třetí disciplíně se snaží hráči přepravit hořící oheň přes velkou vodní plochu. Každé družstvo má k dispozici 6 zápalek. V případě, že oheň zhasne, musí být znovu rozdělán a teprve potom je povoleno pokračovat v přepravě. Čtvrtou a závěrečnou disciplínou je tanec. Každý člen družstva dostane papírový sáček, který se pokusí ve stanoveném čase upravit do podoby masky. Je dovoleno použít přírodních barviv. Potom předvedou svůj tanec. Při hodnocení si největší počet bodů odnáší družstvo, které na porotu nejvíce zapůsobilo.