

# HRY PRO ODPOČINEK A ZÁBAVU

Pro děti od 6 do 11 let

Jana Havířová



◀ **ORIGINÁLNÍ HRY**

◀ **JAZYKOVÁ ZÁSoba HRAVĚ**

◀ **FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST**



 **GRADA**

## Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

*Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.*



Copyright © Grada Publishing, a.s.



Copyright © Grada Publishing, a.s.

# Obsah

---

Úvod .....	7
Dramatické hry .....	9
Hry na postřeh, pozornost a rozvoj jemné motoriky .....	12
Odpočinkové, zábavné a společenské hry .....	25
Stolní hry .....	38
Použitá literatura .....	58

Hry obsažené v této knize by měly dětem poskytnout nejen odpočinek a zábavu, ale také v nich nenásilnou formou rozvíjet fantazii, cvičit postřeh a jemnou motoriku. Ta je důležitá především při psaní, kreslení ale i při obyčejných činnostech (při zavazování bot, správném držení lžice nebo při manipulaci s křehkými věcmi).

Již více než dvacet let pracuji jako vychovatelka školní družiny. Po celou dobu sbírám a vymýšlím pro své svěřence hry, se kterými mám zvláště u mladších dětí velké úspěchy. Některé se jim líbí více než kupované a baví je tím víc, když se jejich hraní sama účastním.

Hry v této knize jsou určeny pro děti od 6 do 11 let. Mohou je využívat jak vychovatelky školní družiny a učitelky ZŠ, tak i rodiče a prarodiče. Jsou uzpůsobeny pro větší i pro malé prostory a s pomůckami by neměl být problém. Hry totiž využívají většinou věci snadno dostupné jak ve škole, tak i v domácnosti (kuličky, hrací kostky, figurky, knoflíky, obyčejné tužky, provázky a papíry).

Kdybychom chtěli vypočítat vlastnosti příznačné pro člověka, museli bychom uvést na jednom z prvních míst hravost. Hráť si sice dovedou i zvířata, ale teprve u člověka (a zejména u dětí) nabývá tato vlastnost takového rozsahu a významu, že ji musíme považovat za jeden z charakterových rysů jeho osobnosti. Hra má významné místo v životě společnosti i ve vývoji jedince. Koneckonců hry a společenské zábavy jsou staré jako lidstvo samo. Bez nich by se naše společnost ve svém vývoji nebyla dostala tak daleko.

Hra je již odnepaměti proces aktivní, dynamický a zaměstnává duševní i tělesné schopnosti. Dobrá hra by měla být především zábavná, ale i poučná a schopná rozvíjet některou stránku lidské osobnosti. Mezi ty patří například potřeba opakovat a prohlubovat některé důležité vědomosti a dovednosti. Při hře se také dítě učí ovládat sebe sama, překonávat nepříjemné pocity při porážce a tlumit v sobě radost z vítězství. Čestně vedená

hra vytváří v dítěti správnou rovnováhu mezi zdravou soutěživostí a přílišnou touhou po vítězství. Nutí děti dodržovat určitá pravidla, nepodvádět a vždy dohrát až do konce, což je skvělou průpravou do života v dnešní společnosti. Všechny kolektivní a týmové hry pěstují v dětech ochotu ke spolupráci, skromnost a obětavost. Během stolních her si naopak tříbí postřeh, pozornost, hluboké soustředění, kombinační schopnosti, logickou úvahu a samostatnost.

Přeji vám a vašim dětem mnoho příjemných chvil strávených při některé z her.

## Dramatické hry

---

Dramatická výchova by měla kladně ovlivňovat nejnvnitřnější části lidské duše. V dramatických hrách se rozvíjejí tvůrčí schopnosti ve všech oblastech, tedy i v mezilidských vztazích. Tyto hry učí děti citlivosti, umět prožít příjemné pocity, dokázat se uvolnit, prožít krásu okamžiku, rozvíjet sociální vztahy a postoje, naučit se komunikovat, soucítit s druhými a spolupracovat v týmu. Pomáhají naučit se žít s lidmi okolo, lásce a přátelství i zdravé asertivitě.

---

## Reklama

---



kartičky s názvem zboží

Na kartičky napíšeme legrační výrobky (elektrický pes, samopsací pero, vyhřívané záchodové prkénko, vonící kulich atd.). Každý hráč si vylosuje jeden výrobek. Dostane čas na přípravu, použít může rekvizity nacházející se v místnosti. Potom vystoupí v televizní reklamě, kde vychvaluje svůj skvělý výrobek. Po skončení reklamy diváci přidělují bod, pokud je reklama zaujala. Nastupuje další hráč se svou reklamou. Vyhrává ten, kdo vymyslel nejzajímavější a nejtípnější reklamu a nasbíral nejvíce bodů.

---

## Reklamní agent

---



kartičky s výrobky

Hráči se zabydlí v domečcích (kout, prostor za lavicí, za stolem atd.). Určený hráč je reklamní agent, vylosuje si kartičku s výrobkem (svítící květináč,



samochodící boty, samožehlicí žehlička, sprej proti hlouposti, tablety proti neposlušnosti apod.) a vydá se jej prodat. Obchází jednotlivé domy, zvoní a snaží se svůj výrobek vnutit ostatním hráčům. Ti musí protiargumentovat a vysvětlit, proč si výrobek nechtějí koupit. Nestačí říct jen: „Ne, já ho nechci“. Také nesmí použít výmluvu, řečenou už jiným hráčem. Pokud jedné straně v určeném limitu dojdou argumenty, prohrává. Tedy domácí, když je donucen si výrobek koupit, a agent, pokud nikde neprodá.

---

## Pomíchané pohádkové postavy

---



zelené kartičky s pohádkovými postavami, oranžové kartičky s názvy pohádek

Hráče rozdělíme do skupin po 5–7 dětech. Každý hráč ve skupině si vylosuje pohádkovou postavu na zelené kartičce. Tu bude ve hře představovat. Potom zástupce družstva vylosuje oranžovou kartičku s názvem pohádky, kterou bude družstvo hrát. Hráči se mezi sebou domluví, jak tuto pohádku jako divadelní hru ztvární. Ve vylosované pohádce musí vystupovat všechny postavy z družstva, hráči musí vymyslet, jak je tam začlenit. Jako rekvizity mohou využít předměty ve třídě. Vyhrává družstvo, které vtipněji zapojí do představení určené pohádkové postavy a jehož ztvárnění co nejlépe připomíná původní pohádku.

**Pohádkové postavy:** Popelka, dívka, ježibaba, stařenka, Plaváček, jelen, děd Vševěd, Smolíček, vlk, Dlouhý, Široký, Bystrozraký, princ, princezna, koza, chlapec, Červená Karkulka, sudička, černokněžník, drak, kůzle, Šípková Růženka, Jiřík, Zlatovláska, král, královna atd.

**Pohádky:** O Smolíčkovi, O šípkové Růžence, Pyšná princezna, Děd Vševěd, O Červené Karkulce, Princ Bajaja, Zlatovláska, O neposlušných kůzlátkách, O perníkové chaloupce, O Popelce atd.

---

## Komedie narychlo

---



kartičky s náměty, zápletkou a postavami

Hráče rozdělíme do družstev po 5–7 členech. Zástupce z každého družstva si vylosuje kartičku, na níž je uvedeno: prostředí, kde se komedie odehrává, postavy, které tam vystupují, a zápletka. Všichni členové družstva mají za úkol společně co nejlépe a nejhumorněji divadelní představení ztvárnit. Při svém výstupu mohou použít jako rekvizity vše, co je v místnosti. Mají také čas na přípravu a rozdělení rolí. Vyhrává družstvo, které zahrálo zajímavější představení a zapojilo všechny hráče.

## Hry na postřeh, pozornost a rozvoj jemné motoriky

---

Hry naučí děti pozorovat, všimát si detailů i méně nápadných a srovnávat pozorovaný předmět s jinými známými věcmi. Napomáhají rozvíjet paměť, postřeh a schopnost zručně zacházet s drobnými předměty. Přispívají také k posilování pozornosti. Vychází z koncentrace dětského vědomí na herní činnost a jejím pěstováním mohou pomáhat výchově. Schopnost soustředění pozornosti jako základní předpoklad úspěšné činnosti v dospělosti se může vytvářet už v dětském věku při hře.

---

### Šup do domečku

---




barevné kuličky, švihadlo, krabice s prostříženými dvěma otvory

Hráče rozdělíme do dvou družstev. Každé z nich dostane stejný počet barevně odlišných kuliček. Označíme švihadlem startovní čáru, od níž budou hráči kuličky kutálet (ne cvrkat) do domečku z krabice s prostříženými dveřmi. Hráči obou družstev se ve hře střídají a snaží se svou kuličku umístit do domečku. Ta, která v něm zůstane, platí za jeden bod. Když se hráč strefí do kuličky, která je mimo domeček, a neodpálí ji také do domečku, získá tuto kuličku pro své družstvo a současně s ní i kuličku, kterou do ní cvrnkl. Když má získaná kulička barvu jeho družstva, může ji použít v další hře. Když má barvu družstva soupeřů, získávají zajatce, který platí za dva body. Vítězí družstvo s větším počtem bodů.

---

## Poslední vteřiny života

---

 kolečka z barevného papíru o průměru deset centimetrů, dvě hrací kostky: na první kostce je červená, modrá, zelená a žlutá strana a nápis STOP a PRÉMIE, na druhé kostce nápisy PRAVÁ RUKA, LEVÁ RUKA, PRAVÁ NOHA, LEVÁ NOHA, PRAVÉ KOLENO a LEVÉ KOLENO.

Na koberec narovnáme 4 barevné sloupce po 8 kolečkách (barvy: červená, modrá, zelená a žlutá). Čtyři základní barvy jsou vždy v řádku. K oběma úzkým stranám postavíme po jednom vylosovaném hráči; stojí tedy proti sobě na opačných koncích hracího plánu. Každý z těchto hráčů má jednoho házeče, který pro něj hází oběma kostkami a čte to, co padlo. Podle toho pak hráč postoupí vždy do následující řádky, žádnou nesmí přeskočit. Padne například žlutá barva a pravá noha. Hráč tedy položí do následujícího řádku pravé chodidlo nohy na žlutou barvu, ostatní končetiny zůstávají na původních barvách nebo na startu. Potom hraje druhý hráč. Když padne STOP, hráč jedno kolo nepostupuje. Pokud padne PRÉMIE, může hráč posunout padlou končetinu na libovolnou barvu v následující řadě. Když se hráč neudrží ve vzniklé poloze a spadne, vrací se zpět na start a začíná znovu. Pokud nemůže dále postoupit, může se o jeden řádek vrátit. Pokud mu některá končetina zůstala na startu, musí ji tam nechat tak dlouho, dokud mu nepadne na kostce. Hráč také nesmí položit končetinu na políčko už obsazené. Nejkomičtější situace vznikají při potkávání obou hráčů. Hru vyhraje hráč, který první dosáhne některou končetinou do protilehlého cíle.

---

## Zachyť tyč

---

 smeták s umělohmotnou násadou

Hráči se usadí do půlkruhu na židle a každý dostane tři fanty, například kartičky nebo kuličky. Dále přidělíme každému hráči pořadové číslo, které si musí zapamatovat. Vedoucí hry stojí v půlkruhu s tyčí (smeták s vylehče-

nou násadou) a říká čísla. Zároveň pouští tyč. Pokud hráč, jehož číslo bylo vyřčeno, chytí padající tyč dřívě, než dopadne na zem, je vše v pořádku. Když to nestihne, musí odevzdat fant. Ten odevzdává i v případě, že chytí tyč, a nebylo jmenováno jeho číslo. Když hráči dojdou fanty, musí vyplnit nějaký úkol, na kterém se všichni předem dohodli. Například vyjmenovat jehličnaté stromy, přednést básničku o dětech či spočítat příklad. Vyhrávají hráči s nejvyšším počtem zachovalých fantů.

---

## V čínské restauraci

---



obruč, kuličky, 4 tužky stejně dlouhé, 2 kelímky (nejlepší jsou umělohmotné košíčky na ovoce)

Na koberec položíme obruč, která představuje talíř v čínské restauraci. Do obruče dáme 10–15 kuliček, ty představují zrnka rýže. Z každé strany obruče si sedne jeden hráč z vylosované dvojice. Dostane dvě tužky (tedy čínské hůlky) a kelímek (jeho ústa). Každý hráč se snaží dvěma hůlkami dostat do kelímku co nejvíce kuliček (sníst co nejvíce rýže z talíře). Kdo se nejvíce nají (získá největší množství kuliček), vyhrává.

---

## Sbírání brambor

---



šátky, košíčky nebo kbělíčky na písek, brambory nebo kostky ze stavebnice

Sedlák sklízel brambory až dlouho do noci. Třebaže už na svou práci neviděl, pracoval dál.

Dvěma dětem zavážeme oči, každé dostane košíček a ve vymezeném bezpečném prostoru rozmístíme brambory, asi 15–20 kusů. Na pokyn děti vyrazí sbírat brambory. Ostatní stojí kolem vymezeného prostoru; přede-

jdeme tak úrazu. Kdo nasbírá nejvíce brambor, vyhrává. Tuto hru můžeme hrát i v družstvech. Sbírají vždy zástupci z každého družstva a nasbírané brambory se jim sčítají.

---

## Slepý stavitel

---



dva šátky, dřevěné kostky ze stavebnice

Jeden slepý stavitel stavěl mrakodrap. Šlo mu to velmi těžce, musel být velice opatrný a trpělivý, ale nakonec to dokázal.

Dvěma hráčům zavážeme oči a před každého položíme 8–10 kostek (podle věku). Na pokyn začnou stavět věž. Nesmí jim spadnout, postavená musí zůstat stát alespoň 10 vteřin. Vyhrává ten, kdo postaví stojící věž jako první. Když se hráči jeho věž zhroutlí a druhý tu svoji ještě nemá dostavěnou, může začít stavět znovu.

---

## Kde je

---



kartičky s písmeny, kartičky s obrázky, kuličky, hrací plán  
příloha číslo 1

Hra velmi dobře procvičí postřeh a paměť. Hráči si určitou dobu (podle věku) prohlízejí a snaží zapamatovat hrací plán. Potom jednotlivá okýnka přikryjeme kartičkami s písmeny. Na hromádku položíme kartičky s obrázky (obrázkem dolů), které jsou též na hracím plánu. Pak postupně pro každého hráče otočíme jeden obrázek. Hráč se snaží najít v hracím plánu políčko, na kterém se tento obrázek nachází. Když se mu to povede, získává kuličku, tj. bod. Pokud někdo jiný než ten, kdo je na řadě a má právo odpovídat, ví, kde je hledaný obrázek, přihlásí se. Odpovídat smí ale teprve tehdy, když první hráč neuhodne. Při nesprávné odpovědi tento hráč bod ztrácí. Hráč,

který byl na řadě a obrázek nenašel, však bod neztrácí. Hru vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů. Malým dětem můžeme do začátku hry dát několik kuliček, aby se hned v úvodu nedostaly do mínusu. Také při zakrývání políček hracího plánu písmeny můžeme pro lepší zapamatování každému obrázku přidělit přídavné jméno začínající písmenem, které ho zakrývá. Například: Z – zelený jelen, M – malá husa, C – cibulová slepice atd.

---

## Hledání archeologických památek

---



barevné kartičky

V herně rozmístíme barevné kartičky tak, aby byl vždy alespoň kousek lístku vidět. Každá kartička představuje archeologickou památku, kterou hráči, archeologové, budou hledat a sbírat. Každá barva má jinou bodovou hodnotu podle viditelnosti. Červená 1 bod, žlutá 2, růžová 3, fialová 4, tmavě modrá 5, světle modrá 6, světle žlutá 7, hnědá 8, oranžová 9 a zelená 10 bodů. Potom si hráči spočítají podle sesbíraných kartiček body. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává, je nejlepším archeologem. Hru můžeme hrát i v terénu, na hřišti nebo zahradě. Jde o výbornou motivaci k vlastivědě.

---

## Na archeology

---



plánek místnosti ve dvou barvách, kartičky s názvy archeologických památek ve dvou barvách

Nakreslíme co možná nejpodrobnější plánek místnosti a okopírujeme ho na modrý a červený papír. Do plánu křížkem označíme archeologické památky. Tyto předměty (meč, pohár dýka, prsten, přilbice, štít, koruna, náhrdelník, zlatý příbor, konvice atd.) rozepíšeme také na kartičky v obou barvách. Před započítáním hry kartičky uschováme podle plánu. Nemusí být na první pohled vidět, můžeme je schovat třeba i pod ubrus, květináč

nebo kalamář. Také schováme pro každé družstvo zvlášť poklad (bonbony, korálky či omalovánky).

Hráče rozdělíme do dvou družstev: na modré a červené. Přestavují dvě skupiny archeologů, které získaly tajnou mapu hradu. V ní jsou zakresleny předměty, které byly v hradu uschovány a zakopány. Ale protože v hradu mohou být různé nástrahy a nemá cenu riskovat, musí se tam vydávat ve dvojicích. Jeden nese mapu a druhý vykopává předmět. Když se vrátí ke svému vedoucímu expedice, odevzdávají poklad i mapu a vydává se další dvojice hledat předmět, který ještě jejich skupina nenašla. Teprve když hráči získají všechny ukryté předměty, mohou si vykopat poklad a podělit se o něj. Vyhrává družstvo, které našlo všechny předměty i poklad dříve než druhé družstvo. Ale protože obě družstva mohou získat poklad, není vlastně porážka tak smutná.

Když schováváme kartičky s předměty a poklad, musí děti počkat mimo místnost na chodbě. Aby tam zatím nezlobily, můžeme je zaměstnat. Každé družstvo dostane papír a tužku a má za úkol nakreslit hrad tak, jak si představují, že vypadá. Každý hráč družstva se musí na obrázku podílet a nakreslit alespoň kousek. Tuto soutěž můžeme připočítat ke konečnému výsledku.

---

## Navlékání kuliček

---



židle, dva talíře, barevné dřevěné korálky, dvě jehly a nit

Na dvě židle položíme talíře a na ně dáme stejný počet dřevěných korálů s velkou dírkou. Připravíme stejně dlouhé nitě, navlečené do větší jehly. Konec nití zajistíme zavíracím špendlíkem nebo uvázanou kuličkou, aby se obsah nemohl vyvléknout. Potom vylosujeme dva hráče. Kleknou si proti sobě k židlím, v jedné ruce drží jehlu s nití, druhou rukou si přidržují talíř nebo ji mají za zády. Hráči mají za úkol na pokyn navléknout co nejrychleji, dříve než soupeř, všechny korálky ze svého talíře. Navlékají pouze jednou rukou, druhou si nesmějí pomáhat. Vyhrává rychlejší hráč.



**Obměna:** Když děti zvládnou jednoduché navlékání kuliček, úkol ztížíme. Do talíře dáme dvě barvy korálů a hráči musí barvy střídat. Potom můžeme přidat další barvy a hráči musí tvořit vzorek. Když se někdo splete, smí si korále vyvléknout a začít znovu.

---

## Bramborové závody

---



křída, kuželky, tužka, stopky, brambor nebo míček

Na podlaze nakreslíme křídou klikatou závodní dráhu, širokou asi 15 centimetrů. Umístíme do ní několik kuželek, překážek. Hráči mají za úkol projet co nejrychleji celou trasu tak, aby neshodili žádnou kuželku. Za shození se připočítávají trestné vteřiny, stejně jako za vyjetí z dráhy. Hráči projíždějí trasu bramborem nebo míčkem poháněným tužkou. Pomocí tužky tedy kutálejí brambor do cíle. Vyhrává hráč s nejlepším časem.

---

## Pexeso s kostkou

---




kartičky s názvy věcí, zvířat, rostlin, se jmény osob, měst a lidských činností (napsaná slova můžeme barevně rozlišit), hrací kostka, přehled slov; každý název má svoje číslo: 1. VĚC, 2. ZVÍŘE, 3. ROSTLINA, 4. JMÉNO OSOBY, 5. MĚSTO, 6. ČINNOST

Kartičky rozmístíme na hrací plochu tak, aby se nedaly číst. Potom hráči postupně házejí kostkou a hledají kartičku s názvem podle padlého čísla. Například padne číslo 3 a hráč tedy hledá název rostliny. Otočí jeden lístek, pokud hledaný název našel, bere si tuto kartičku k sobě, získal jeden bod a hraje ještě jednou. Když otočí nesprávný lístek, přečte jej nahlas a otočí zpět. Hraje další hráč. Každý se snaží tak jako u pexesa zapamatovat si, kde co leží. Když už jsou kartičky s příslušnými názvy vysbírány, má hráč

smůlu, ale může otočit libovolný lísteček, aby se dozvěděl, co tam je. Hru vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.


**Obměna:** Můžeme zpestřit ještě pokračováním. Hráči mají za úkol z kartiček, které získali v předchozí části, sestavit smysluplnou větu nebo celé vyprávění tak, aby využili všechna slova, která mají. Vyhrává ten, kdo sestavil nejtípnější větu a použil všechna získaná slova.

## Boj o láhev

 zápalky, plastová lahvička se širokým dnem (nejlépe od šamponu)

Každý hráč dostane 7 až 10 zápalek, doprostřed hrací plochy postavíme lahev. Každý postupně položí jednu zápalku na otvor hrdla lahve. Zápalky různě překládají, nesmějí ale spadnout. Komu spadne třeba jediná zápalka při kladení na hrdlo, musí si všechny zápalky z lahve vzít. Všichni se pravidelně střídají. Vyhraje ten, kdo se nejdříve zbaví všech zápalek. Můžeme hrát o vítězství nebo o několik vítězných míst.

## Boj o zápalky

 rukavice, dvě krabičky zápalek

Na opačných koncích stolu rozházíme vždy z jedné krabičky zápalky. Může jich být i menší počet (podle věku dětí). Dva hráči se postaví proti sobě, na jednu ruku si navlečou rukavici a druhou ruku dají za záda. Na startovací povel začnou zápalky sbírat a dávat do krabičky. Mohou je brát pouze rukou v rukavici. Také na krabičku se smí sahat pouze rukou v rukavici. Vyhrává ten, kdo uloží dříve všechny zápalky do krabičky.

---

## Hra se sponkami

---


 kancelářské sponky, šátky

Každému hráči dáme 10 kancelářských sponek a zavážeme mu oči šátkem. Na znamení začnou sponky spojovat do řetízku. Vyhrává ten, kdo bude dříve hotov.

---

## Počítání obilí

---

 kuličky nebo fazole nebo zrnka obilí, dva šátky, stopky

Dva hráči, kteří soutěží proti sobě, mají zavázané oči. Musí pokládat jednou rukou zrnka nebo kuličky vždy po třech na zvláštní hromádky. Na hru mají časový limit 2 minuty. Potom vedoucí hry spočítá všechny hromádky, v nichž je skutečně po 3 kusech. Počet těchto hromádek určuje počet bodů.

**Obměna:** Starším žákům můžeme hru ztížit tím, že smícháme dva druhy, například fazole a obilí, a hráči musí vytvořit hromádky jen z jednoho určitého druhu.

---

## Chyt' kostku

---

 dominová kostka

První hráč upustí ze zvednutých rukou dominovou kostku, druhý se ji snaží chytit tlesknutím do dlaní. Každý hráč má 5 pokusů. Vyhrává úspěšnější.

---

## Na Jeníčky a Mařenky

---



křída

Na podlahu nakreslíme křídou dvě čáry, asi půl metru od sebe, a potom ve vzdálenosti asi tři metry pro každé družstvo domeček. Hráče rozdělíme do dvou družstev na Jeníčky a Mařenky. Posadí se na čáru, zády k sobě, mezi čárami je vzdálenost asi půl metru. Každé družstvo má domeček na své straně asi tři metry od prostřední čáry. Vedoucí hry vypráví pohádku O perníkové chaloupce. Jakmile vysloví slovo Jeníček nebo Mařenka, pojmenované družstvo chytá zástupce druhého družstva. Ti zatím utíkají k sobě do svého domečku. Koho chytí, ten se stává jejich členem (Jeníček Mařenkou a naopak). Vyprávění pohádky a hra pokračují. Po dovyprávění pohádky vyhrává družstvo, které má nejvíce členů.

**Obměna:** Na malém prostoru můžeme hrát hru bez honění, jmenování se pouze postaví. Kdo zapomene, stěhuje se do druhého družstva a stává se jeho členem. Hru vyhrává hráč, který se nejméně stěhoval.

---

## Schované obrázky

---



obrázky různých předmětů, stopky

V budově na chodbě nebo na schodišti rozmístíme obrázky, asi 5 až 10. Každý hráč má za úkol projít trasu a zapamatovat si předměty, které jsou na obrázcích. Měří se mu čas. Potom vedoucímu hry pošeptá věci, které si zapamatoval. Za každý popletený nebo nejmenovaný předmět se připočítává 10 trestných sekund. Vyhrává hráč s nejlepším časem.

**Obměna:** Pro starší žáky můžeme na trasu rozmístit dopravní značky. V cíli je musí nejen vyjmenovat, ale také říct, co znamenají.