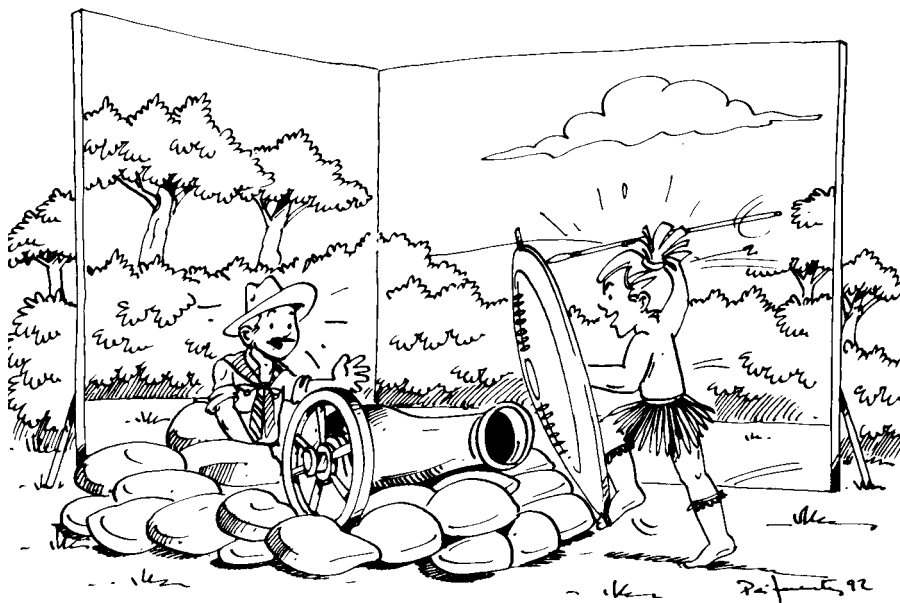


MIKANSKÝ HERNÍK – I

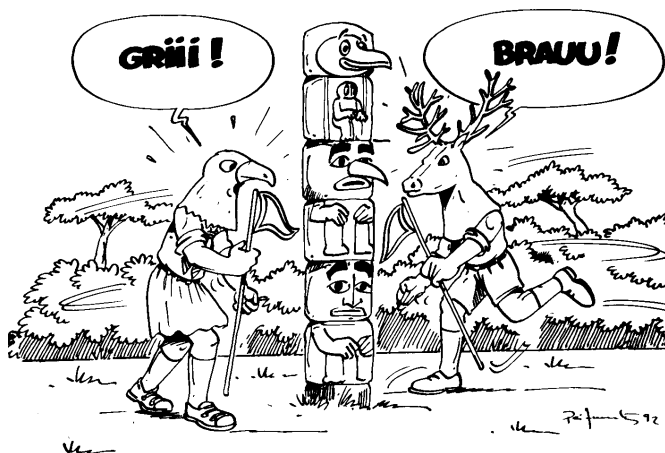


1. ÚVOD

Kamaráde či kamarádko, v září 2005 jsem si řekl, že by nebylo špatné vytvořit něco jako náš osobní Mikanský herník, jako pomůcku pro mladší RS. Tak jsem tedy od září 2005 začal sbírat a sepisovat hry co jsme hráli a připravovali na naše výpravy po lesích Mladecka, Hradce nad Moravicí a Krnova. Po více jak roce se mi v rukách sešlo něco kolem 30 vybraných her, které jsme hráli a líbily se nám. Proto jich v tomto prvním vydání našeho herníku napíši nejdříve 20 a po té až se dostanu na 40-ku her vydám pokračování tohoto herníku bude-li mít úspěch.

Doufám že se vám tento herník bude líbit a najdete zde inspiraci pro vaši přípravu na naše akce v oddíle. Zároveň touto cestou nebude třeba těžce vzpomínat co jsme to vlastně před tím rokem hráli a jaká byla pravidla. Tak a teď už jenom se začti a vyber nám nějakou dobrou hru.

Zdeněk



2.OBSAH

1. SYMBOLY
2. KOSTKY
3. NEZBEDNÝ SKAUTÍK
4. PONY EXPRES
5. TRESTANCI
6. OHĚŇ Z PŘESNÍDÁVKY
7. OBÍHAČKA
8. DOHAMUČABLEHROIVO
9. ÚKOLOVKA
10. ŠIFRA – ČÍSLA
11. PTAČÍ MÁMA
12. KRESBA
13. MEDVĚDÍ SED
14. VEVERKY
15. SLEPÍ KONĚ
16. ÚKOLOVÁ RULETA
17. TRIANGL
18. KÁMEN, NŮŽKY, PAPÍR
19. LETADLA V MLZE
20. BĚH X-NOHÝCH

1. Symboly

Hra pro: pro jednotlivce, pro cvik paměti

Pomůcky: křídly, případně lístečky se symboly

Hraje se:

V lese si vyber místo (palouček, mýtinku, šibrovou haldu, či místo z kameny) a tam nakresli, nebo rozmísti na 20 různých symbolů (hvězdička, trojúhelník, otazník, ryba, mrak, sluníčko, mapovou značku, smajlík, apod....).

Poté z místa vzdáleného cca 30 m odstartuj soutěžící po vysvětlení všech pravidel a území. Startuj všechny soutěžící najednou. Každý jednotlivce je povine po celou dobu chovat se tiše, nehulákat a nechat si zápisník a tužku na místě startu. V daném území má za úkol najít všechny symboly zakreslit je do svého zápisníku u startu. Kolikrát vběhne soutěžící do daného území či kolik symbolů si zapamatuje je zcela v libosti soutěžícího jedince (záleží jen na jeho vlastní paměti). Vyhrává ten, který jako nejdřív ti předá ke kontrole svůj zápisník ze symboly a samozřejmě je má všechny a správně.

Možnost:

- Lístečky mít očíslovány a vyžadovat i přesné pořadí symbolů
- Soutěžit družinově, ale pouze vždy jeden jedinec z družiny se může v daném území pohybovat. (ideální skupinky po 3-4 lidech). Pozor nesmí na sebe volat jinak hra přestává mít svůj smysl.

2.Kostky

Hra pro: pro jednotlivce, běhací hra

Pomůcky: 6 ks kostek, každý papír a 6x tužku

Hraje se:

Vyber si na výpravě pěkné místečko (louku, palouk, místo kde se dá volně běhat bez překážek). Na tomto místě vytyč 6 kontrolky. Kontrolky by měli tvořit kruh o poloměru maximálně cca 30 m. Na každou kontrolku umístí 1 člena (rozhodčího) s tužkou a kostkou. Přiděl každé kontrolce číslo od 1 – 6.

Soutěžící se na povel start rozběhnou na libovolnou kontrolku. Na první kontrolce si hodí kostkou. Podle toho jaké padne číslo běží hráč na kontrolku (1-6) zde si nechá podepsat rozhodčího na svůj list papíru. Po té co se rozhodčí podepíše hází hráč kostkou na této kontrolce dále a zase běží na další kontrolku, podle toho jaké padlo číslo na kostce. Padne-li na kostce číslo, které už má hráč podepsané, musí běžet na tu danou kontrolku a bez toho aby se mu rozhodčí podepsal hodí kostkou a zase běží dále. Hru vítězí ten, který oběhne všechny kontrolky jako první a na dané místě ti předloží všech 6 podpisů.

3.Nezbedný skautík

Hra pro: pro jednotlivce, pro cvik paměti

Pomůcky: 20 věcí (tužku, nůž, zápisník, klíče, apod....)

Legenda:

Bylo nebylo a do oddílu chodil klučina, který byl strašně nepořádný. Jednou s námi jel na výpravu a jak tak šel po cestě ztrácel různé své věci z rozbitého batohu. Tu svačinu, tu svůj nůž atd... Ti co šli za ním cestou po něm nacházeli jeho věci. Víš co všechno našli? A co mu donesli k nohám na další zastávce?

Hraje se:

Vyber si v lese pěšinu, stezku či nějakou cestičku. Na této cestičce na úseku asi 100 m rozmísti 20 předmětů (nůž, baterku, zápisník, tužku, apod....). Po té vysílej jednotlivce po 3-5 min.na cestu. Jedná se vlastně o variantu lesní kimovky. Každý jednotlivce si musí po cestě zapamatovat všechny věci co uviděl. Na konci cesty pak zapíše vše co na cestě viděl. Nesmí si nikdo nic po cestě zaznamenávat. Pouze si pamatovat věci, které viděl. Po zapsání v cíli odevzdá pak výsledek rozhodčímu, který vyhodnotí jeho výsledek.

Vyhrává jednotlivec s největším počtem zapamatovaných věcí.

4. Pony expres

Hra pro: pro dtužinky (skupinky), na obratnost

Pomůcky: předem napsaná zpráva (tolikrát kolik je družstev)

Legenda:

Na divokém západě v prériích kdysi, byla jediná možnost zasílat poštovní poukázky a dopisy. Tak že vždy skupinky jezdců byly rozmístěny ve stanicích po krajině. Vždy jak dorazil jeden jezdec vyrazil s poštou další ať byla noc či den. Někdy když nebylo k dispozici dostatek lidí přeskakovali jezdci prostě za jízdy na připravené koně. Takto byla prováděna nejrychlejší pošta, než byl vynalezen telegraf.

Hraje se:

Vyber pěknou loku, či palouk a tam vytyč na vzdálenost cca 30-50 m start cíl a 2-3 mezi kontrolky (podle počtu lidí v družstvu). Všechny soutěžící rozděl do družstev se stejným počtem (4-6 lidí v družstvu). Družstvo rozestaví své členy na trať. Na start (2 lidé – jezdec a kůň), potom na každé mezi kontrolce čeká další člen týmu (kůň). Před vystartováním obdrží každý tým v zalepené obálce rozstříhanou zprávu po slovech nebo určitých částech (lehká šifra, morseovka, či jen text max. 5-6 částí).

Na povel start družstvo otevírá obálku a jezdec vezme první část zprávy a nasedá na spoluhračce (koně). Poté vyrazí na mezi kontrolku kde jezdec přesedlá na třetího spoluhračce, aniž by se dotkl země. Takto zdolá všechny mezistanice a v cíli si na daném místě ukládá jednotlivé části zprávy. Cestu zpět musí samozřejmě taky absolvovat na koních. V případě dotyku jezdce země vrací se jezdec na pozici buď startu nebo cíle (záleží odkud vyjížděl) a po té může pokračovat ve hře.

Vítězí družstvo s co nejrychleji přepravenou celou zprávou předanou poštmistřovi (rozhodčímu v cíli).

5. Trestanci

Hra pro: pro jednotlivce, běhací bojová hra

Pomůcky: 3 – 5x číslo na záda, 3-5 dobrovolníků, každý tužku a papír

Legenda:

Jedné deštivé a tmavé noci utekly z cely pro nebezpečné zločince 3 spoluvězni. Ráno bylo vyhlášeno pátrání a velká odměna za nahlášení místa pobytu. Z celé země se sjížděli lovci lidí, aby našli a identifikovali zločince.

Hraje se:

Vyber si mírně zalesněnou oblast, pískovna, rokle, smíšený les z houštinami. Vytyč uzemí a pošli do něho 3- 5 lidí z zřetelnými 3 místnými čísly. Sám si jako rozhodčí si poznamenej jméno a příslušné číslo člověka (trestance). Hru načasuj asi tak na 30 minut. Poměr trestanci a lovci musí být vždy min. 1:2.

Soutěžící jednotlivci mají za úkol zjistit čísla jednotlivých trestanců a přiřadit čísla k jménu trestanců (členové RS). Trestanci mohou unikat běhat schovávat se nikdy však nesmí lehnout si na záda a ukryvat jakýmkoliv způsobem číslo. Číslo musí být vždy viditelné aspoň z jedné strany. Lovci lidí (soutěžící) nesmí nijak bránit ani útočit na trestance, mají za úkol pouze zjistit a vypátrat jejich čísla. Vyhrává ten, který vypátrá první všechna čísla.

6. Oheň z přesnídávky

Hra pro: pro družinu, na zručnost

Pomůcky: 4x sklenička od přesnídávky, 4x sirky, 2-4 rozhodčí, stopky

Hraje se:

Vyber si místečko poblíž vody a tam rozděl soutěžící do 4 družin. Místo musí být bezpečné, aby nedošlo k požáru. Každé družině dej na startu 1x skleničku přesnídávky a 1x sirky. Družiny musí do skleničky nasbírat co nejvíce přírodnin (suché dřevo, suchou trávu, apod...) v limitu 10 minut. Ve skleničce nesmí tam být žádný tuhý podpalovač ani papír.

Družina po limitu asi 10 minut musí být připravená zapálit oheň se skleničky. Samozřejmě jde o to aby jim oheň vydržel hořet co nejdelší dobu. Na podpal a přikládání ohýnku, musí použít jen to co si nasbíraly do skleničky. Nesmí přikládat sirky z krabičky. Sirky slouží pouze k zapálení ohníčku.

Rozhodčí stopují čas doby hoření ohně. Vyhrává ta družina, které vydrží ohýnek hořet po co nejdelší dobu.

7.Obíhačka

Hra pro: pro družinu, běhací hra

Pomůcky: 1x kartičky s čísly 1-5 (rozměr cca 6x6 cm)

Hraje se:

V lese rozmístí v okruhu 30 m pět lístečků s číslem na přeskáčku. Družiny seřad' na nějaké cestičce tak aby mohly vybíhat zároveň. (družina by měla mít 5 lidí, jinak tolik čísel kolik jich je v družině, doporučuji max.5). V družině si členové rozdělí čísla od 1-5. Na povel start vyběhají jedničky do lesa, jakmile narazí na číslo 1 oběhne ho a vrací se zpět k družině. Zde uchopí člen č.1 člena č.2 a běží společně zpět do vymezeného území hledat 2. A zase se vrací zpět. Takto se pokračuje dokud celá družinka neoběhne poslední číslo (max.číslo 5) a po té proběhne cílem. Družinka která toto první absolvuje vyhrává.

Alternativa:

V lese místo čísla rozmístí abecedu (všechna písmenka A-Z). Před startem určíš, kdo z družiny poběží (jedničky, dvojky,... pětky) a které písmenko se hledá. Tentokrát běhá v lese z družiny jen jeden člověk. Kdo se vrátí dostane dle pořadí 4,3,2,1 bod. Jak doběhnou vyšeš další na do území. Můžeš kombinovat počty lidí v území, třeba jedničky s trojkama za ruce, nebo pětky a čtyřky každý sám, případně všichni za ruce apod. Vyhrává ta družinka, která nasbírá nejvíce bodů.

Hru můžeš upravit a přetvořit dle svých představ, má velkou variabilitu.

8. Dohamučablehroivo

Hra pro: celý oddíl, na zábavu, za chůze

Pomůcky: bez pomůcek

Hraje se:

Hra se dá hrát celkem kdekoliv, je to taková chodící hra. Na začátku se určí správce hry. Po té se celý oddíl může vydat kamkoliv na cestu (hra na pochod). Během cesty může správce kdykoliv říct vybrané heslo, které uzná za vhodné a ostatní se pak musí podle toho zachovat.

Hesla:

- *POTOPA* – hráči se musí snažit dostat mimo kontakt se zemí na nějaké vyvýšené místo (strom, zídku, zábradlí).
- *BOMBA* – hráči si lehnou co nejrychleji na zem hlavou od správce hry a dají si ruce za hlavu.
- *BROOUČEK* – hráči si lehnou na záda a začnou kmitat všemi končetinami (rukama, nohama).
- *ŠTRONZO* – hráči musí po vyslovení tohoto hesla okamžitě ztuhnout jako socha a nesmí se ani pohnout. Hráči musí zůstat po celou dobu v takové pozici, v jaké zrovna byli v době vyslovení hesla.
- *CHEMICKÝ ÚTOK* – hráči se musí od správce co nejrychleji plížit cca 10 m.

Správce hry musí zavčas ukončit vždy daný úkol (tak aby hra nebyla otravná, ale zábavná).

9. Úkolovka

Hra pro: pro jednotlivce, pro poznávání přírody

Pomůcky: seznam hledaných věcí

Hraje se:

Tato hra se dá hrát v podstatě úplně všude, vždy jen musíš upravit na dané podmínky. Na začátku hry vybereš něco kolem 10-20 věcí a sepíšeš jejich seznam. Před startem vysvětlíš všem co mají dělat (jaké mají hledat věci). A seznam vyvěsíš někde v blízkosti tak, ať na něho všichni vidí. Na povel start vyběhají všichni soutěžící s úkolem co nejrychleji najít a donést všechny věci uvedené v seznamu (lístek dubu, smrkovou větvíčku, houbu, kámen – křemen, atd.....). Tuto hru vyhrává ten kdo jako nejdřív předloží ke kontrole vše co jsi uvedl v seznamu. Doporučuji udělit 15 minutový limit na tuto hru, neboť po delší době ztrácí na zábavě a začíná být otravná.

10. Šifra - čísla

Hra pro: pro jednotlivce, na procvičení logiky

Pomůcky: připravenou šifru a pomůcky dle vybrané šifry

Hraje se:

Tato hra je velmi rozmanitá a má mnoho možností, v mnoha literaturách je uvedené nepřeborné množství šifer. Je teda na tobě jakou zvolíš. Tato hra se opět dá hrát v kterémkoliv prostředí jak v přírodě tak v místnosti, chatě apod. já si vybral následující možnost.

Každý soutěžící obdrží papír s řadou čísel. Např. 1 14 15 29 Vyber si hrací území, kde rozmístíš kartičky 5x5 cm. Na každé kartičce je uvedené jedno písmeno z abecedy a číslo. Např. A=1, H=14, O=15 a J=29. Soutěžící si před startem umístí papíry někde se svým zápisníkem u startu. Po té na povel start v běhnou všichni soutěžící do daného území. Zde si mají pak za úkol zapamatovat dané kartičky a pak si v paměti donést potřebné informace a vyluštit tak danou šifru. Do území můžou libovolně vbíhat i vybíhat, nesmí si však v území nic znamenat. Vyhrává ten kdo jako první předloží vyluštěnou šifru rozhodčímu.

11.Ptačí máma

Hra pro: pro dvojice, na obratnost

Pomůcky: kolíčky na prádlo (1ks = 1 hráč)

Legenda:

Na jaře, kdy vše se začne zelenat a rozkvétat, se objeví v hnízdečkách mladá ptáčata a mají nehorázný a neustálý hlad. Jejich ptačí maminky od rána do večera sbírají polesích a mezích potravu, červíky, zrníčka, semínka, kterými by svoje mláďata nakrmily. Neustále lítají a dávají vše se zobáčku do zobáčku svým potomkům. Vyzkoušejte si jaké by to bylo kdybyste museli takto se starat o své kamarády, nebo potomky.

Hraje se:

Hra je vhodná na chatu či pod stany, nebo dokonce i do klubovny. Rozdělíš hráče do dvojic. Jeden z dvojice představuje mladé ptáče sedící v hnízdě a druhý představuje ptačí matku snažící se nakrmit svého potomka. Oba dva hráči si vloží do pusy kolíček na prádlo. Ptačí máma má za úkol nakrmit své mládě. Krmení probíhá tak, že v na jednom místě je uložena potrava (bonbóny, sirky, kousky papírových kuliček, apod.....) a tu musí ptačí máma pomocí kolíčku v puse přepravit do hnízda, kde přebírá ptačí mládě svým kolíčkem v puse a ukládá k sobě do hnízda (na předem stanovené místo) odkud pak může v klidu ptáče konzumovat přinesenou potravu.

Tuto hru vyhrává dvojice, která nejdříve přemístí svou potravu k sobě do hnízda. Vypadne-li někomu potrava ze zobáčku, bude vrácena rozhodčím zpět na původní místo odkud nosí ptačí máma potravu.

12.Kresba

Hra pro: pro jednotlivce (družinky), na štěstí a zábavu

Pomůcky: papír min A5 – 1ks/1os, kostky dle počtu hráčů

Hraje se:

Hra vhodná pro prostředí chat, kluboven a nevhodného počasí. Hra se dá hrát jak po jednotlivcích (tak i možná varianta po družinách). Na začátku hry každý soutěžící (družina) dostane 1ks hrací kostky a papír min velikosti A5. Před zahájením hry bude zvolena věc které se bude kreslit a rozdělí se na 6 částí. Např. zvolím myš. Na povel start začnou hráči házet kostkami, tak že sedí v kruhu a jak hodí jeden může pak házet druhý hráč. Při padnutí čísla na kostce 1-6 nakreslí danou část těla. (např. 1 – tělíčko, 2 – hlavu, 3 – nožičky, 4 – obličej, 5 – uši, 6 –vousy). Jestliže dané číslo už má hráč nakreslené musí předat štafetu dál a čeká další kolo, než se dostane na řadu a po té může házet znovu (hráč v daném kole hází pouze jednou).

Pravidlem může být i to, že bez tělíčka nemůžu kreslit žádnou část, bez hlavy se nesmí kreslit obličej, bez obličeje fousky a podobně. Kdo jako první nakreslí celé zvířátko vyhrál.

Možnost:

- Můžeš stanovit limit třeba 5 minut a na povel start budou všichni kreslit naráz, kdo jako první si vyháze a nakreslí celé zvířátko vyhrál. Nestihne-li někdo limit hodnotí se počet nakreslených částí zvířátka.

13. Medvědí sed

Hra pro: pro jednotlivce, na obratnost, výdrž a sílu

Pomůcky: -

Hraje se:

V lese vybereš místo z dosti tenkými stromy (tak cca průměr kmene asi 20-30 cm). Hladké kmínky bez větví a různých záchyťů či úchyťů. Tam vysvětlíš pravidla a dáš soutěžícím čas (tak cca 1-2 minutky) najít si svůj strom.

Hra se hraje tak že na povel start vyskočí všichni soutěžící na stromy a obejmou ho tak, jakoby šplhaly na strom vzhůru. Usadí se do tzv. medvědího sedu. Účelem soutěže je co nejdéle se udržet na hladkém kmeni. Čas se stopuje ve chvíli kdy jakoukoliv jednou částí svého těla se dotkne soutěžící země. Je to hra spíš o vůli než síle 😊.

14.Na veverky

Hra pro: pro jednotlivce, na obratnost

Pomůcky: šišky

Legenda:

Z blížící se zimou si začaly veverky v našem lesy chystat zásoby na zimu. Sbíraly oříšky, šišky, jablíčka a ostatní dobroty, které chutnají veverkám. Ale co čert nechtěl objevili se v lese zlé a hladové lasice, které dostaly velkou chuť na roztomilé veverky. Veverky ač nerady přesto musely snášet dále své zásoby na zimu, aby zimu zdárně přežily. Avšak tento sběr je stál značné úsilí. Jak to všechno dopadlo nám napoví tato hra.

Hraje se:

V lese najdi mítinku, palouček či nějakou lesní loučku. Na ní vytyč území lasiček prostor zleva doprava 20-30 m. A na šířku asi 10 m. Do tohoto území potom zvol 2-3 lasice (dle počtu lidí). Na jednu stranu území se postaví ostatní hráči představující veverky, které zde mají svůj domeček. Na druhou stranu umístí velkou zásobu šišek (potravy pro veverky).

Úkolem hráčů představující veverky je nanositi co nejvíce potravy do svého domečku. Můžou přenést přes území lasiček vždy jeden kus potravy (jednu šišku). V území lasiček však lasice mají za úkol pochytat co nejvíce veverek a tímto zabránit nanošení zásob. Lasice jsou nesmrtelné. Jestliže lasice chytí veverku (plácne jí) musí se veverka vrátit do svého domečku a začít svůj výlet za potravou znovu. Má-li veverka u sebe už potravu (šišku) musí jí vrátit zpět na společnou hromadu a jít do domečku a poté opět znovu vyběhnout.

Hra trvá asi 20-30 minut. Vyhrává veverka která nanosí do svého domečku nejvíce potravy (šišek).

15. Slepí koně

Hra pro: pro dvojice, na obratnost a spolupráci

Pomůcky: šátek 1 ks do dvojice, stopky

Hraje se:

Vyber místo v průchodném lese, louce apod.. Po té rozděl hráče do dvojic. Ve dvojici jeden představuje koně a druhý jezdce. Kůň si zaváže oči a jezdec si nasedne na startu na koně (spoluhráče).

Po stratu musí dvojice absolvovat co nejrychleji vytyčenou trasu tak, aby se v pořádku dostali do cíle a zvládli všechny úkoly rozmístěné na trati (slalom, přenést míč z místa na místo, pozpátku apod.). Vyhrává nejrychlejší dvojice, která trať zvládne. (celou trasu musí kůň mít zavázané oči).

16. Úkolová ruleta

Hra pro: pro jednotlivce, na zábavu

Pomůcky: tužku, dostatek papíru, nějaké osudí (klobouk,...), případně tenisák

Hraje se:

Tato hra se dá hrát v podstatě na kterémkoliv místě. Každému hráči přiděl papír s číslem 1-30 a tužku (měli by mít svou vlastní). Na tyto papíry po té každý hráč napíše libovolný úkol, který ho napadne (zazpívej písničku, udělej 10 kliků, předvěď nějaké zvíře ...apod.). Mezitím vytyč v místě čtverec a rozděl ho na políčka 6x5 (30 políček). V každém poli potom umístí jeden, hráči napsaný, úkol.

Hra spočívá v tom, že každý hráč přistoupí na metu a snaží se trefit nějaké hrací pole s úkolem. Po vystřelení tohoto úkolu musí hráč okamžitě daný úkol splnit. Jestliže ho splní dostane +1 bod, za nesplnění -2 body. Stane-li se že úkol už někdo vybral předem, hází dotyčný tak dlouho dokud netrefí pole s úkolem. Hra se může hrát i vícekolově (musí se znova vypsát nové úkoly). Hru vyhrává hráč s co nejvíce body.

17. Triangl

Hra pro: pro celý oddíl, na obratnost

Pomůcky: -

Hraje se:

Vyber si v lese palouček ,nebo louku (místo bez kamenů, ostrých hrotů a klacků), dbej na bezpečnost. V prostřed postav trojnožku z klacků, tak aby se dal shodit dotykem nebo zavaděním.

Hráči vytvoří kolečko a chytanou se za ruce. Triangl (trojnožka) se nachází vprostřed kolečka. Na povel start se začne kolečko točit jedním směrem a hráči se snaží jeden druhého natlačit na triangl a tím ho shodit. Hráči kterému triangl po dotknutí spadne vypadává ze hry. V případě, že se kolečko roztrhne vypadají oba hráči kteří se drželi za ruce. Vítězí poslední dva, kteří se udrží v kruhu.

18.Kámen, nůžky, papír

Hra pro: pro celý oddíl, rychlost a zábavu

Pomůcky: -

Hraje se:

Pro hru se hodí prostředí jakékoli, třeba akorát najít nějakou cestičku, pěšinu tak asi 50 m rovnou a přímou. Oddíl rozdělíš na dvě stejné poloviny a vytyčíš území (50 m od sebe 2 startovací čáry na cestě). Na každou stranu území se postaví jedna půlka oddílu.

Hru hrajeme tak, že na povel start vybíhá z obou družstev naproti sobě první hráč. V místě kde se potkají si dají tradiční kámen nůžky papír. (Kámen = pěst, nůžky = 2 prsty natažené vpřed, papír rozevřená celá ruka). Při doběhnutí si řeknou „*kámen, nůžky, papír ted'*“ . Na slovo ted' ukáží jeden z dohodnutých znaků. Kámen přebíjí nůžky, nůžky přebíjí papír a papír přebíjí kámen.

Hráč, který prohraje musí rychle zpátky ke svému týmu. Ale v ten samý okamžik může vyběhnout spoluhráč naproti vítěznému hráči a opět ho vyzvat. Vítězící hráč běží dál k hranici území protivráče. Jestliže se vítězící hráč dostane na 50 cm od hranice území svádí se poslední boj o čáru. Pokud se dostane hráč na území protivníka získává pro své družstvo 1 bod. Hru hrajeme tak dlouho dokud nás baví. Na konci vyhrává družstvo s více získanými body.

19.Letadla v mlze

Hra pro: pro jednotlivce, pro cvičení sluchu

Pomůcky: šátek na osobu, píšťalku

Legenda:

Na Ruzyňském letišti, je obrovský letecký ruch. Jednoho dne spadla na letiště taková mlha, že nebylo vidět na krok před sebe. Avšak co se nestalo letiště očekávalo důležitý spoj s Honkongu s důležitou vládní delegací pro rozhodování v exportu a importu našich dopravních aut do jejich země. Bylo tedy na dispečerovi a pilotovi, aby vše zdárně zvládli. A jestli se jim podařilo přistát v nepohodě nám ukáže následující hra.

Hraje se:

Hra stvořená pro louku, nebo velká prostranství, kde je měkko a nejsou žádné ostré předměty, které by zranily hráče. Zvolíš 1 dispečera a dáš mu píšťalku. Až si všichni zavážou oči jde se postavit dispečer do louky a tma zůstane do konec hry. Ostatní hráči představují letadla letící k letišti (piloty letadel). Jelikož piloti jsou oslepení mlhou tak si musí zavázat oči a postavit se na startovní čáru. Na povel start začne věž vydávat signály (pískne vždy v intervalu asi 10-20 sekund). Letadla (hráči) mají za úkol dojít po slepu k věži s dispečerem. Vyhrává hráč, který se jako první dotkne dispečera. Hra se hraje dokud nepřistane na letišti poslední letadlo (hráč).

Možnost:

- Dispečer se může pohybovat, tím způsobem, že když pískne počká 10 s udělá 5 kroků a pak musí zase písknout

20. Běh x-nohých

Hra pro: pro dvojice až trojice, na obratnost a spolupráci

Pomůcky: šátek, případně vázačka na osobu

Hraje se:

Tuto hru můžeš hrát opět skoro všude kde se dá proběhnou či projít. V lese nebo na louce vytyč překážkovou trasu dle své libosti. Rozděl hráče na dvojice maximálně trojice. Ty pak se svážou pod kolenem, nad kolenem a v kotnících k sobě (ideální výškově stejní lidé). Takto svázaní lidé (dvojice , trojice) musí pak na čas absolvovat vytyčenou trať. Na trati je vždy jen soutěžní x-tice. Vyhrává soutěžní x-tice z nejrychlejším časem.

Závěrem

Tak a je to, první Mikanský herník je na světě. Tak doufejme že bude sloužit dobrému účelu a ulehčí Ti přípravu na Výpravy.

Zdeněk Heinz (Zděňa)



Vydal jako svou 2. Publikaci v Opavě

Dne 1.10.2006

Stránek 24

Vydání první, náklad 10 výtisků

Pro členy 33. oddílu Mikan Opava zdarma