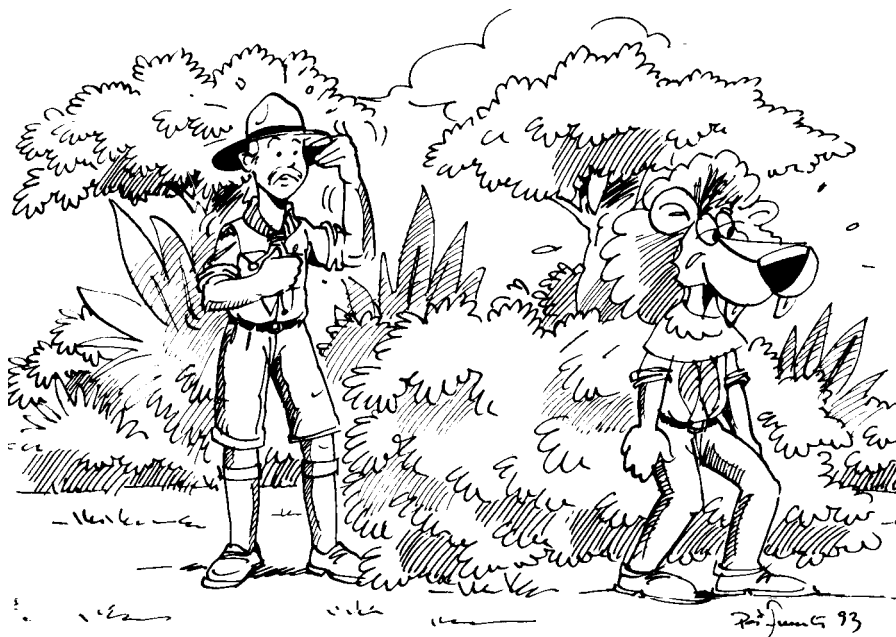


# MIKANSKÝ HERNÍK – II



# 1. ÚVOD

Kamaráde či kamarádko!!!

Skončil rok a od vydání prvního dílu Mikanského herníku neuteklo mnoho času. V lednu 2007 jsem začal dávat do kupy jeho druhý díl. V tomto dílu se tedy seznámíš, nebo si připomeňš mnohé z 20 dalších her hraných u nás v oddíle. Doufám také, že tento herník doplní Tvoji skautskou knihovničku o další potřebnou pomůcku, která ti pomůže sestavit kvalitní program pro naše mladší členy. Teď už je jenom na Tobě, abychom se na našich výpravách dobře bavili.

Zdeněk



Zdeněk 93



## 2.OBSAH

1. BIATLON-KROS
2. KRÁLI, KRÁLI DEJ VOJÁČKA
3. POZNEJ SVÉHO SOUSEDA
4. SUDÁ, LICHÁ
5. LESNÍ ZAHRADA
6. ANO-NE
7. ČLOVĚČE NEZLOB SE
8. STŘEDOVĚK
9. ESKYMÁCKÁ HOŇKA
10. AIDS
11. RUBÍKOVÁ KOSTKA (GORDICKÝ UZEL)
12. NA DUCHY
13. ODHAD
14. MEXIKÁNSKÁ HRANICE
15. SARDINKY
16. PÁTRAČKA
17. ABECEDA
18. STAVBA
19. BOJ O VĚŽE
20. HUNTOVAČKA

# H1 – BIATLON KROS

Hra pro: jednotlivce, případně pro družstva jako štafeta, pro zábavu

Pomůcky: stopky, cíle pro střelnici (láhve, dřevěné či kamenné věže), munice (hadrák, sněhová koule, šišky)

## Legenda:

Z rádia se ozývá, vzrušeným hlasem, reportér: „Vítám a zdravím Vás milí posluchači v toto krásné zasněžené a slunečné dopoledne. Dneska se běží důležitý závod v Biatlonu, kde můžeme čekat zastoupení našich barev v několika zdatných borcích“. Hlas Rádia se nesl celým dopolednem a hlásil výsledky našich sportovců. Jak se jim dařilo? Jak uspěly? Dozvíte se to v následující chvíli když se ztotožníte z našimi reprezentanty.. Tak vzhůru na START!!!

## Hraje se:

Pro tuto hru je nejlepší klimatické období zima a sněh, ale dá se hrát i za pěkného počasí bez sněhu. V lese vyber místo, kde vytvoříš trať (nejlépe uzavřený úsek tak ať start i cíl je v jednom místě). Na trati zvol místa START, STŘELNICI a CÍL.

Po té budou soutěžící na trať nastupovat po soutěžních dvojicích či trojicích. Každý soutěžící musí mít v ruce dva klacky představující běžkařské lyžařské hole a 3 míčky (šišky, v zimě sněhové koule). Na povel start vyrazí soutěžící buď naráz, nebo z časovým rozstupem 5-10 s. Při absolvování trati se musí hráč odpichovat hůlkami jako na skutečných běžkách. Když dorazí na trati soutěžící na střelnici, musí 3x hodit na cíl. Za každý netrefený terč udělá 5 dřepů. Po splnění úkolu na střelnici může soutěžící pokračovat dále po trati do cíle. Vyhrává hráč s nejrychlejším časem.

## Alternativa:

Tato hra je možná hrát také v družstvech a to systémem štafety. Kdy v místě startu bude čekat další hráč, který je připraven na trať. Rozdíl je v tom, že se stopuje čas naráz celému družstvu a ne čas jednotlivcům oproti výše uvedené variantě.

## **H2 – KRÁLI, KRÁLI DEJ VOJÁČKA!**

Hra pro: pro družstva (dvě stejně silné skupiny) pro zábavu

Pomůcky: žádné

### Legenda:

Přenes se do dávných dob, kdy se ještě po zemi proháněli rytíři na koních a z věží na ně mávali spanilé princezny. Nad hlavami se proháněli draci a čarodějnice a kdy králové vládli svým malým panstvím a neustále vedly své malé spory na bitevních polích pradávným uměním války.

Jsi poutník putující krajem sem a tam čekáš na svou příležitost naučit se řemeslu. Blížíš se k lesem k větší louce a už zdáli slyšíš hlasy lidí, frkání koní a ostré příkazy velitelů svým mužům. Když dojdeš na okraj louky vidíš stát dvě armády v řadách naproti sobě a navzájem se vyzývající. Jak dopadne bitva? Pln napětí v skrytu usedáš a čekáš na výsledek.

### Hraje se:

Najdi místo (bitevní pole) na louce, palouku či volném prostranství bez překážek a věcí o které se můžeš zranit. Hra bývá divoká a místy agresivní. Hráče rozděl do dvou stejně početných a silných družstev (armád) a postav je naproti sobě do řad tak 20-30metrů od sebe. Každé družstvo tvoří jednu řadu a vzájemně se drží za ruce. Po zahajovacím losu kapitánů družstev se zvolí začínající armáda. Kapitán bránící armády zvolá na útočící armádu: „KRÁLI, KRÁLI DEJ VOJÁČKA!“. Útočící armáda odpoví: „JAKÉHO?“. Bránící armáda řekne: „VOJTU“. Tím označí útočícího člověka.

Vojta tedy na povel vybíhá a snaží se svým tělem prorazit v nějakém místě řadu bránící armády, tak že se snaží přetrhnout držení rukou dvou bojovníků bránící armády. V případě, že dvojice se pustí za držené ruce má právo útočící armáda požadovat jednoho bojovníka z dvojice, která se pustila. Vydrží-li bránící armáda nepoškozena (nikdo se nepustí), tak člen který útočí zůstává u bránící armády. Po útoku si armády role vymění (bránící-útočící) a hra pokračuje. Hra končí úplným vybitím jedné z armád, nebo když se vzdá jedné armády druhé.

### **H3 – POZNEJ SVÉHO SOUSEDA**

Hra pro: pro jednotlivce i družstva na bystrost

Pomůcky: připravených 4-6 známých osobností

#### Legenda:

V blízkosti tvého bydliště se přistěhovalo mnoho cizích lidí do nově postavené ulice kousek od tebe. Do jednoho z domů se přistěhoval tajuplný muž, který vycházel z domu jen v nutných případech a to jen na chvíli. Z nikým se nestýkal a choval se samotářsky. Celá ulice byla zvědavá, kdo je tajuplnou osobou, která se teď stala jejich sousedem. Na jedné schůzce tvé klukovské partičky jste se dohodli, že kdo tomu přijde na klub bude ze společných úspor ode dne kdy to zjistí po dobu jednoho týdne sponzorován každodenním přidělem pochutin dle osobního výběru. Od toho dne začal nelítostný souboj malých detektivů.

#### Hraje se:

V daném území rozmístí 4-6 osob představujících významné osobnosti (i více pokud bude moc soutěžících hráčů). Soutěžící členové mají za úkol vypátrat všechny osobnosti a správně je přidělit osobě, která ji představuje. Soutěžící (družinky, či jednotlivci) startují všichni najednou.

Hráč při příchodu na kontrolku může klást různé otázky, ale takové, aby se na ně dalo odpovědět ANO-NE. Úkolem je se správně pomocí otázek dopídit ke jménu hledané osoby. Osoba představující hledanou osobnost nemůže použít jiná slova. Jestliže uhodne hráč na kontrolce osobu, může přejít na další kontrolku. Na jedné kontrolce se nemůže nacházet jiný soutěžící hráč (družinka), než ten který soutěží. Hra je časově omezena na dobu cca 30 minut. Vítězem se stává, kdo na konci má uhodnutých nejvíce osob.

#### Alternativa:

Tato hra je dost variabilní co se týče hádání věcí. Můžeš hádat: Osobnosti, zvířata, jídlo, stromy, rostliny, pohádkové postavičky, nebo cokoliv co si zvolíš.

## **H4 – SUDÁ A LICHÁ**

Hra pro: pro jednotlivce i družstva, na štěstí

Pomůcky: kostky (tolik kolik je soutěžících, či družstev),  
označení na dvě kontrolky (vázačky, krepák ...)

### Legenda:

Chodilo štěstí a smůla světem sem - tam a bavily se pozorováním lidí. Sem tam zasáhli na tu či onou stranu. Štěstí bylo hodné, ale moc si lidí nevšímal. Za to ale smůla dělal naschvály každému koho potkala. Obě se na tebe dneska přišli podívat. Zkus tedy zjistit zda tě dneska střeží štěstí, nebo se ti smůla doslova lepí na paty.

### Hraje se:

Hra vhodná pro jakékoliv prostředí a v podstatě jakoukoliv situaci. Je na tvoji fantazii jak tuto hru ztvárníš. Hráče rozděl buďto do družstev nebo můžou soutěžit sami. Dej si pozor, při rozdělování musíš mít stejný počet kostek jako soutěžících družstev nebo jednotlivců. V terénu označíš dvě kontrolky (jednu sudou a druhou lichou).

Na povel start začnou soutěžící házet kostkami. Padne-li sudé číslo na kostce, vyráží člen ke kontrolce označené jako sudá. Padne-li liché číslo na kostce, vyráží člen ke kontrolce označené jako lichá. Při doběhnutí k dané kontrolce udělá soutěžící zvolený úkol (oběhnout strom, udělat 5 dřepů, něco vyluštit...), který se dozví na místě kontrolky. Hráč může házet pouze jednou – tzn., že když mu padne opět sudé číslo a sudou kontrolku má už hráč splněnou, musí opět na sudou kontrolku a opět vykonat daný úkol. Na trati je vždy jenom jeden člen z každého družstva, nebo všichni soutěžící jednotlivci. Kdo jako první absolvuje úspěšně obě kontrolky vyhrává.

## **H5 – LESNÍ ZAHRADA**

Hra pro: pro družstva na paměť

Pomůcky: 50 kolíčků různých barev (např. 15 červených, 5 zelených, 7 modrých ...), stopky

### Legenda:

Bylo, nebylo v krásných českých horách zvaných Krkonoše, žil a byl Krakonoš. Ve svém revíru měl překrásnou zahradu. Málo který poutník sem zabloudil. Přesto když sem někdo zabrousil, na svých procházkách lesem, byl udiven množstvím a krásou Krakonošovy zahrady. Pak po návratu domů vykládal kolik a jak krásných květin má Krakonoš ve své zahrádce. Zkus se také projít Krakonošovou zahrádkou a zjistit kolik a jakých květin tam vlastně roste!!!

### Hraje se:

Hra je vhodná do lesního prostředí. Vhodná pro družinku 4-6 lidí. Vymez malé území, kde rozmístíš cca 50 barevných kolíčků. Kolíčky jsou nabarveny cca v 5 barvách (např. červená, modrá, žlutá, světle zelená a fialová). Optimálně tolik barev kolik bude členů v soutěžní družině. Snaž se vybírat barvy, které nesplynou s okolním prostředím. Kolíčky jsou ve barvách v různém počtu, tak aby součet dal 50 ks.

Na povel start vbíhají hráči do prostoru a snaží se co nejpřesněji spočítat všechny kolíčky v daném časovém limitu. Družstva mají za úkol zjistit kolik je kolíčků jednotlivých barev. Časový limit stanov na cca 5:00 minut. Zároveň hráči musí odhadnout časový limit 5:00 minut. Před startem je tudíž nutno vybrat od soutěžících vše co ukazuje čas (mobily, hodinky...). Tuto hru vyhrává družstvo, které co nejpřesněji se třetí do počtu kolíčků ve všech barvách.



## **H6 – ANO/NE**

Hra pro: pro jednotlivce, pochodová

Pomůcky: životy (sirky, lístky) – počet životů = 5xpočet hráčů

### Legenda:

Představ si, že jsi tajný agent jedné z velmocí. Vydáváš se na cestu s tajným úkolem a cílem. V tajné obálce jsi dostal přidělené kódové slovo, které rozběhne na tvůj povel mimořádnou akci tajných služeb. Nevýhodou je, ovšem mikrofón zabudovaný v tvém zubu, který přenáší všechno co během mise řekneš. Musíš se tedy vyvarovat toto slovo použít v běžném hovoru, nebo předčasně.

### Hraje se:

Tato hra se hraje nejlépe za pochodu. Na začátku hry dostane každý hráč pět životů = 5 sirek, lístečků ... Před startem stanovíš zakázaná slova ANO-NE. Po zahájení hry se vydáte na cestu za svým cílem. Během cesty hráči mezi sebou hovoří. Kdo použije slova ANO-NE, ztrácí jeden život. Život dostává hráč, který jako první uslyšel tyto slova a nahlas první protihráče označí. Délka hry trvá dle libosti, ale doporučuji hru moc neprodłużovat. Časový interval doporučuji od 0,5 – 2,0 hodin dle možností a zábavy. Vítězem hry je ten kdo má, nebo získá nejvíce životů. Hráč který ztratí všechny životy vypadává ze hry. Pak mezi hráči rozhodne kdo déle vydržel z životy ve hře.

## **H7 – ČLOVĚČE NEZLOB SE!**

Hra pro: pro družstva na zábavu

Pomůcky: kostky v počtu tolik kolik je družstev

Hraje se:

Jestli znáš klasické člověče nezlob se máš s pravidly vyhráno. Hra je založená na podobném principu. V lese si najdi palouček mítinku, louku kde vytyčíš hrací plochu. Hrací plochu tvoří v podstatě kruh o poloměru cca 3-5 m. Hráče rozdělíš do družstev po 4-5 lidech. Aby hra byla hratelná musí být družstva alespoň 3. Ještě před zahájením hry každé družstvo obdrží 1 hrací kostku.

Družstva se rozestaví do kruhu tak, že stojí v podobně jako figurky člověče nezlob se, ale uvnitř kruhu. Musí stát tak, aby mohli jednotliví hráči kolem nich probíhat. Na povel start vezme 1-člen každého družstva kostku a hodí. Číslo, které na kostce padne, značí počet koleček. Tyto kolečka musí hráč znázorňující figurku absolvovat (oběhnout). Jakmile doběhne počet hozených koleček, může vzít do ruky kostku další člen družstva a hází dále. Takto se musí všichni vystřídat. Družstvo, kterému všichni hráči doběhnou jako první, vyhrálo.

Aby hra měla trochu náboj, může hráč, který je zrovna na trati, vyhodit soupeřovi figurky (ostatní protihráče). Vyhození protihráče se provádí tímto způsobem: Každý hráč, který je na trati může dostihnout protihráče před sebou. Jakmile ho dostihne a plácne je hráč vyhozen. Po vyhození se hráč vrátí zpět k družstvu a musí házet novu.

Alternativa:

Hra se dá hrát ještě tak, že kolečka hráči běhají pozadu, po čtyřech, jako žabák či dle vlastních nápadů. Pozor velikost kolečka musíš přizpůsobit způsobu obíhání. Např. při běhání uděláš kolečko největší a při chůzi kačeřím krokem nejmenší ☺.

## **H8 - STŘEDOVĚK**

Hra pro: pro oddíl na zábavu

Pomůcky: 1x hadrák, případně 1x míček (tenisák apod.)

Legenda:

Vrať se v duchu do doby dávné, kdy světu vládli králové a šlechta. Měšťané a chudina držela pány nad vodou a pracovali na své pány. V té době bylo nepředstavitelné dostat se do vyšších vrstev. Jestliže jsi se narodil jako švec tak jsi jako švec zemřel. A ti, kdož se zkoušeli vydávat za měšťany nebo dokonce za pány, se zlou se potázali a na pranýři skončili.

Hraje se:

Vyber si prostor někde v lese, na louce kde vám nebudou vadit stromy ani jiné překážky. Někde poblíž místa, kde se bude hra odehrávat zvol strom „REVOLUCE“. A dále vytvořit tolik hracích pozic kolik je hráčů pomocí placatých kamenů, nebo papírů. Zvol jednoho hráče z oddílu a udělej z něho krále. Zbytek oddílu se rozdělí rovnoměrně na 3 skupinky: chudinu, měšťany a šlechtu. Po té se všichni postaví na dané pozice do nástupu s králem v čele. Po levici krále stojí v řadě chudina, po pravici stojí v řadě šlechta a naproti králi stojí v řadě měšťané.

Hra začíná tak, že král rozehrává hadrákem (míčkem). A následně si hráči mezi sebou začínou přihrávat. Přihrává se způsobem takovým, že nejdřív ten kdo hodí hadrák označí jménem osobu které přihrává. Po vyslovení jména ji hadrák (míček) hodí. V případě, že hráč, který míček chytal, míček nechytne je nucen opustit své místo a dojít si pro nechycený míček. Toto místo může být následně obsazeno jakýmkoliv jiným hráčem. V případě, že míček byl špatně hosen, musí hráč opustit místo a zajít si pro míček. Po tomto může házet znova. Platí také, že jeho místo může obsadit kdokoliv jiný.

Samozřejmě účelem hry je dostat se ve společenském žebříčku co nejvýše. Nejlépe se z chudiny vyhoupnout na krále. Avšak přihrávat si může každá vrstva pouze o jednu vrstvu níž, nebo o jednu vrstvu výše. Takže chudina může házet jenom na měšťany. Měšťané na chudinu a šlechtu. Šlechta může jako jediná házet na krále a dále házet na všechny ostatní vrstvy. Král jako svrchovaný panovník může házet komu se mu zachce. Avšak na krále platí taky stejná pravidla hry jako na ostatní.

Jednou za čas zvolený člen zvolá slovo „REVOLUCE“. Na tento povel musí všichni oběhnout označený strom. Při návratu se může kdokoliv postavit na jakoukoliv pozici, dle svého výběru.

## **H9 – ESKYMÁCKÁ HOŇKA**

Hra pro: pro oddíl v zimně na zahřátí

Pomůcky: sníh

Legenda:

Na dalekém severu za polárním kruhem, žije národ zvaný Eskymáci. Tito lidé neznají nic jiného než led, sníh a nekonečné bílé pláně. Domy staví z ledu a sněhu, dopravu mají po sněhu, vodu získávají ze sněhu a sníh jim poskytuje i zábavu. Zkus se tedy vtělit do jednoho z nich a vyzkoušet jak se baví malí i velcí eskymáci.

Hraje se:

Nejdůležitější na celé hře je řádná příprava a hlavně, aby byl všude okolo sníh. Před hrou všichni hráči pod vedením zkušenějších hráčů musí vyšlapat přiměřeně velké bludiště. Bludiště je tvořeno cestičkami, křížovatkami, náměstíčky a slepými cestičkami vyšlapaných ve sněhu.

Před zahájením hry se hráči rozmístí po bludišti cestiček. Po té se zvolí jeden, nebo dva hráči. Tito hráči představují lovce. Hra se hraje stylem klasické hoňky. Honící hráči musí dostihnout kohokoliv a předat jim svou roli (babu) plácnutím. Jediné omezení v této hře je takové, že hráči po dobu hry nesmí opustit bludiště a musí se pohybovat pouze v předem vyšlapaných cestičkách. Je zakázáno vytvářet další, nebo propojovat slepé cestičky a dělat z nich průchodné. Hra se hraje do té doby dokud to hráče baví.

# H10 - AIDS

Hra pro: pro oddíl na zábavu

Pomůcky: nic

Legenda:

Víš, že lidském těle jsou milióny a milióny buněk? Každá buňka má svůj vlastní život. A všechny buňky dohromady tvoří funkční organismus. Stane-li se, že je buňka porušená, je schopen ji organismus opravit. Avšak někdy se stane, že buňku napadne vir, s kterým si tělo neporadí. A organismus je zničen. Představ si, že jsi součástí buňky a snažíš se organismus ochránit co možná nejlépe proti smrtícím virům.

Hraje se:

Tato hra se dá hrát v podstatě úplně všude. Vyžaduje celkem malý hrací prostor. Na začátku rozděl hráče na dílčí prvky buňky a viru. Vir AIDS tvoří 2 hráči držící se za ruce. Buňka je tvořena zbytkem hráčů, kteří utvoří kolečko a také se drží za ruce. Doporučuji stanovit časový limit na jeden pokus proniknutí viru do buňky na 1-3 minutky. Jinak hra přestane být atraktivní.

*Úkolem viru je proniknout do buňky a nakazit ji. Vir může nakazit buňku pouze tak, že pronikne do středu kruhu, který vytvářejí ostatní hráči. Za úspěšný pronik a výhru viru se považuje, když jsou oba hráči držící se za ruce uvnitř kruhu (buňky). V případě že se hráči tvořící vir roztrhnou, je vir neúspěšný a prohrál. Také jestli hráčům tvořící vir se nepodaří se úplně dostat do kruhu, tak vir prohrává.*

*Úkolem buňky je chránit své jádro před nakažlivým virem. Hráči tvořící kroužek (buňku) se mohou proniknutí bránit tak, že se snaží navzájem tisknout co nejtěsněji k sobě těly. Tím pak zabrání proniknutí viru. Jestliže se kolečko roztrhne (někdo se pustí rukama), tak buňka prohrála. V případě, že se buňce podaří udržet venku a nepustí ho do kroužku, vyhrála.*

## **H11 – RUBIKOVA KOSTKA (GORDICKÝ UZEL)**

Hra pro: pro oddíl na logiku a zábavu

Pomůcky: nic

Legenda:

Na každý uzel musejí být minimálně dva, Jeden uzel zaváže (zamotá) a druhý zase rozváže. Kdysi dávno vzešel z chudého lidu pracovitý a moudrý člověk Gordias. Lidé si ho zvolili králem. Tento král nechal vystavět kamenné město. Po té vjel do města na selském voze a přivázal ho u chrámu boha Dia poctivým selským uzlem a pravil: „Kdo tento uzel rozváže stane se příštím králem!“.

Hraje se:

Tato hra se dá hrát v podstatě úplně všude. Vyžaduje celkem malý hrací prostor. Hra začíná tím že se všichni hráči postaví do kolečka co nejbliže k sobě a zavřou oči. Na povel dají po slepu ruce před sebe dovnitř kroužku a mají za úkol najít cizí ruku, které se chytanou. V momentě, když se každý hráč chytнул oběma rukama, můžou všichni oči otevřít.

Ve chvíli, kdy se hráči chytají za ruce po slepu doporučuji zvolit jednoho člověka, který vidí a pomůže některým najít druhou ruku. Když se tedy všichni drží a vidí, začíná druhá část hry. Úkolem je rozmotat gordický uzel, který právě vzniknul. Rozmotaný uzel a vítězství ve hře je tehdy pokud se všichni hráči drží za ruce a vytvoří kolečko, nebo více koleček. Při rozplétání vzniklého uzlu se nesmí hráči pouštět spojené ruce. V případě že se rozplést uzel nepodaří hra je neúspěšná a tudíž prohraná.

## **H12 – NA DUCHY**

Hra pro: pro oddíl na zábavu, bojová hra

Pomůcky: nic

### Legenda:

V dávných dobách žil na hradě krvelačný a loupeživý rytíř se svou družinou. Za svůj život si nashromáždili obrovská majetek, který ze strachu že ho někdo uloupí, zakopali na hradním nádvoří. Uplynulo pár let a zámek byl vypleněn projíždějící královou armádou. Loupeživá družina byla uvězněna a popravena. Po čase se začalo po kraji říkat, že loupeživá družina se vrátila hlídat své poklady a na hradě straší. Mnohý, kdo se odvážil na hrad hledat zakopané poklady, se už nevrátil.

### Hraje se:

Hru je vhodné situovat na nějaké obtížněji přístupné návrší v lese o velikosti tělocvičny. Tuto hru hrajeme s oblibou na zřícenině Šelemburku u Krnova. Z toho vyplývá, že nejvhodnější prostředí tvoří nádvoří staré zříceniny hradu. Na začátku hry vyber z hráčů 2-4 duchy podle obtížnosti přístupu na hrad nebo návrší. Na hradě (návrší) zakopají duchové poklad (vytvoří kruh z vázaček o průměru 3-4 m). Ostatní hráči se odeberou na místo poblíž hradu (návrší) a zde si určí a označí strom života.

Hra začíná písknutím, signálem pro začátek hry a trvá 30-40 minut. Na tento signál se hráči snaží proniknout po celou dobu do hradu a ukrást duchům podklad (proniknout do kruhu vytyčeného na hradě). Jestliže se hráči podaří dostat do kruhu získává 1 bod a vrací se ke stromu života a začíná další pokus. Vítězem je hráč, který si odnesl nejvíce pokladu z hradu (získal nejvíce bodů).

Aby to hráči neměli tak jednoduché, pohybují se po hradě předem zvolení duchové. Tito duchové mají za úkol chránit své poklady. Tudiž zabránit hráčům, aby pronikly do kruhu. Dožene-li duch některého hráče a plácne ho, stává se hráč mrtvým. Hráč se musí vrátit ke stromu života pro život nový. Jakmile si vezme nový život může zahájit hráč nový pokus o proniknutí na hrad (návrší).

## **H13 - ODHAD**

Hra pro: pro jednotlivce na odhad

Pomůcky: nic

### Legenda:

Letadlo společnosti AIRTRANSS se zrovna zvedá z letiště jednoho z velkých evropských měst. Je to přímý mezikontinentální let, spoj Evropa - Amerika. Ale co čert nechtěl, dostalo se letadlo do elektrické bouře a havarovalo. Zůstal si s pár přeživšími lidmi z letu na malém opuštěném ostrůvku, naprosto bez jakýchkoliv prostředků. Kdykoliv potřebuješ cokoli změřit, zvážit nebo nějak posoudit, zůstává ti jenom tvůj úsudek a dobrý odhad. Je na tobě, aby se se vším vypořádal podle svého nejlepšího umění.

### Hraje se:

Hra je opravdu univerzální a vhodná do jakéhokoliv prostředí. Bez velkých příprav se dá kdykoliv využít. Je na tobě jako organizátorovi co stanovíš za cíl hry. Můžeš odhadovat naprosto cokoli. Např. délku, váhu, čas ..... Účelem hry je vždy co nejpřesněji se přiblížit k dané stanovené hodnotě. Kdo se trefí nejlépe vyhrává.

### Uvedu teď pár příkladů a podstatu celé hry:

- Jak daleko je vzdálený sloup vedení (metody odhadu)
- Najdi bez metru klacek dlouhý 20 cm (sebou nejlépe metr)
- Kolik váží tento kámen. (přede si ho zvaž)
- Odhadni půl hodiny (třeba vysbírat měřidla času – hodinky, mobily atd).
- Odhadni, kterým směrem je SEVER



# H14 – MEXIKÁNSKÁ HRANICE

Hra pro: pro jednotlivce (bojová hra na plížení a maskování)

Pomůcky: 2x šátek, nebo vázačka na označení stromů života a  
dodávky drogy

## Legenda:

V období, kdy kvetl obchod z drogami, byla hranice mezi Mexikem a USA jedna z nejhlídanějších. Mexikánci pašující drogu a s ní přecházející hranice, musely proto prokázat svůj nejlepší um a talent, aby donesli surovinu přes hranice na místo setkání s dealery na americké straně. Zkus se tedy zapojit do řad přenašečů a své zboží v daném čase dostat na místo určení.

## Hraje se:

Vyber v lese pěšinu (cestu) asi 100 m, která bude představovat hranici. Cesta by měla být z obou stran zarostlá smřicím (houstníkem), vysokou trávou a místy kde se dá schovávat a plížit, aniž by tě viděli z cesty (z hranice). Z hráčů vyber 2 strážce hranice a zvol na jedné straně strom života (Mexiko) a na druhé straně cesty strom schůzky (Amerika). Každý z hráčů si před hrou vyrobí 3-5 lístečků se svým jménem, nebo přezdívkou. Průběh celé hry je omezen 30 minutovým limitem.

*Úkolem hráčů* je v roli pašeráků je přenést získanou drogu u stromu života (lísteček se svým jménem) přes hranici (cestu) tak, aby nebyli polapeni a spatřeni pohraniční stráží. A položit je ke stromu schůzky a tím předat pašovanou drogu. *Úkolem strážců* hranice je hlídat a střežit hranici. Strážci hranice se smí pohybovat pouze po cestě vymežující hranici.

V případě, že strážce spatří pašeráka a pozná ho, má za úkol ho zastřelit. Zastřelí pašeráka tak, že pašeráka označí jeho jménem. Když se strážce trefí musí pašerák opustit své stanoviště a jít zpět ke stromu života pro nový život a novou zásilku (lístek se životem). V případě, že se hráči podaří dostat na místo určení získává bod a vrací se zpět ke stromu pro novou zásilku. Po zpáteční cestě už strážci na pašeráka nemohou. Vyhrává hráč s největším počtem přepravených zásilek (bodů). Jedna úspěšně donesená zásilka = 1 bod. Doporučuji stanovit pravidlo, že strážce musí 100% pašeráka poznat než ho označí jménem, aby nedocházelo ke sporům.

## **H15 – SARDINKY**

Hra pro: pro jednotlivce (na plížení a maskování)

Pomůcky: nic

### Legenda:

Z vysílaček nepřátelské vojenské hlídky zní hlášení: „Pozor všem jednotkám na hlídce. Ze zajateckého tábora se podařilo uniknout skupince zajatých vojáků. V žádném případě se jim nesmí podařit dostat za bojovou linii. Rozkaz ní najít a zničit“.

Kousek odtud procháš skryt v stínu houští. Jako ostatní se snažíš najít svou skrytou spojku, v okolních hustých lesích, která ti dodá zbraně a výbavu. Zde máš sraz i se svými druhy a odsud společně vyrazíte ke své jednotce.

### Hraje se:

Tato hra se hraje nejlépe v smrkovém houstníku. Houstník nesmí být moc rozlehlý, aby jste se našli a ne ztratili. Nejdříve zvolíš 1 hráče (skrytou spojku, hlavní sardinku), který se jde schovat do vymezeného houstníku. Na schování má 1-2 minuty.

Po zahájení hry se jednotliví hráči vydají do houstníku hledat spojku (schovaného hráče). Jestliže hráč najde schovanou spojku v klidu bez hlasitých projevů se zde k němu schová, tak aby ho ostatní neviděli. Takto se přidávají všichni hráči postupně na jednu hromadu do jedné skrýše, dokud sem nedorazí i poslední hráč. Hru vyhrává první hráč, který najde skrytou spojku. Ten má také právo se jít v dalším kole schovávat a vytvořit tak další krytou spojku. Ostatní hráči získávají takové pořadí, v jakém spojku nachází. Opakovat hru můžeš tolikrát, kolikrát to bude hráče bavit.

# H16 - PÁTRAČKA

Hra pro: pro dvě skupiny (bojová hra na maskování)

Pomůcky: nic

## Legenda:

Spolu se svou jednotkou se nacházíte na vojenské cvičné základně, v jižním tichomoří, na jednom malém ostrůvku. Spolu se svou rotou letíte ve vrtulníku nad deštým pralesem. Po chvíli letu jsi byl vysazen uprostřed hustého lesa na malé mýtině poblíž místní řeky. Ze sluchátek tvojí helmy se ozývá rozkaz: „Na nalezení a zajetí nepřítele máte přesně 2 hodiny, tak se do toho dejte!!!“ Vbíháš s kamarády do lesa a začínáte pátrat.

## Hraje se:

Pro hru vyber zalesněný terén s houštinami vysokou trávou. Místo musí být takové, aby se dalo rychle a účelně schovávat. Hráče rozděl na dvě stejně velké a silné skupiny. Jedna skupina představuje pátrací tým a druhá ukrytého nepřítele.

Před zahájením hry pátrací skupina vytvoří kruh a zavře oči. Na povel start začíná počítat se zavřenýma očima do 20 s (dobu zkrátit či prodloužit dle možností se schovat). Po tuto dobu má skupina, která představuje skrytého nepřítele možnost se schovat. Každý jednotlivec týmu jak uzná za vhodné. Po dopočítání 20 sekund se družstvo, které se ukrývá, nesmí přesunovat a hráči musí zůstat tam kde doběhli, nebo se schovali. Družstvo, které počítalo (pátrací skupinka) se vydává hledat členy ukryté skupinky. Na nalezení má 2-3 minuty. Po skončení časového limitu pak sečteš nalezené a úspěšně schované členy. Jestliže je větší polovina hráčů nalezena, vyhrává pátrací družstvo a získává 1 bod. Jestliže se více jak polovina hráčů úspěšně schovala, vyhrává družstvo, které se schovávalo a získává 1 bod. Poté si jednotlivé skupinky vymění role (ti co pátrali se ukrývají a naopak). Vítězem se stává skupinka s nejvíce získanými body.

## **H17 - ABECEDA**

Hra pro: pro jednotlivce, družinky, rozumová hra

Pomůcky: kartičky s písmenky a bodovým hodnocením  
písmenka např. A<sub>1</sub>, X<sub>5</sub> (čím víc tím lépe – 3-4x napiš abecedu), kalkulačku, vývěšku z hodnocením hry

Hraje se:

Hra se dá hrát na louce i ve vysokém lese. V hracím území se rozmístí připravené kartičky s písmenky a jejich bodovým hodnocením. Po zahájení hry vbíhají hráči do hracího území a snaží se najít a nasbírat co nejvíce rozmístěných kartiček. Po vysbírání území se hráči dostávají do druhé fáze hry.

Po skupinkách (nebo jednotlivcích) mají za úkol poskládat s písmenek slova (co nejdelší a s co nejvíce písmenek). Na skládání slov je stanoven limit 20-30 minut. Během těchto 20-30 minut mohou hráči si mezi sebou navzájem písmenka vyměňovat. Vyhrává skupinka (jednotlivec) s největším bodovým hodnocením.

Hodnocení hry:

1 kartička = body dle stanovené bodové hodnoty písmene

*Hodnocení slov dle počtu písmen:*

2 písmenka	- 3 x (násobek) součtu bodových hodnot písmen
3 písmenka	- 6 x
4 písmenka	- 10 x
5 písmenek	- 15 x
6 písmenek	- 21 x
7 písmenek	- 28 x
8 písmenek	- 36 x
9 písmenek	- 45 x
10 písmenek	- 55 x

Příklad: K<sub>1</sub> O<sub>1</sub> L<sub>2</sub> O<sub>1</sub> = 1+1+2+1 = 5 x 10 = 50 bodů

## **H18 – STAVBA**

Hra pro: pro jednotlivce, skupinky na zručnost a nápaditost

Pomůcky: dle potřeby a cíle stavby

Hraje se:

Hra se dá hrát v lese, na louce cestě či paloučku a podobně. Hra je velmi variabilní záležití čistě na tobě jaký cíl hry zvolíš. Pro tuto hru jako první musíš zvolit materiál z kterého budou hráči stavět (kamení, dřevo, sníh ....). Po té zvol cíl stavby, kterou hráči mají stavět. Například nejpěknější sněhulák, co největší věž, nejzajímavější kuličkovou dráhu a podobně.

Na povel start začnou družstva, nebo jednotlivci stavět zvolenou stavbu z daného materiálu. Doporučuji stanovit časový limit 20 – 60 minut dle obtížnosti stavby. Po skončení časového limitu vyhrává ta družina (nebo jednatlivec), která má např. nejvyšší věž, nejatraktivnější kuličkovou dráhu, největší sněhovou kouli atd.

# H19 – BOJ O VĚŽE

Hra pro: pro dvě skupiny (bojová hra – lesní bitva)

Pomůcky: časomíru

## Legenda:

Kdysi dávno žil na zemi národ, který vynikal svým stavebním uměním. Jeho kamenné domy, kláštery a paláce byli legendární. Této zemi vládl král jenž měl dva syny, kteří se dostaly do věku, kdy měli převzít královo břímě na sebe. Ale kdo se stane novým vládcem? To mělo rozhodnout jejich umění. Měli postavit 5 věží. Komu vydrží věže déle stát, ten se stane panovníkem. A tak bratři začali se stavbou. Uběhl nějaký čas a věže stály. Každý z bratrů začal kout pikle a snažil se tajně bratrovu věž shodit ,aby se mohl stát králem. Kdo se tedy stal králem ? Komu zůstaly věže stát ? Necht' se nyní rozhodne.

## Hraje se:

Vhodný terén pro hru je vzrostlý les se snadným pohybem a malými skrýšemi. Hráče rozděl do dvou stejně silných skupin. Dohodni s hráči hranice území. Po té každé z družstev se vydá na své území, kde vybuduje během 10 minut 5-10 věží z kamení, nebo dřeva. Obě družstva musí mít stejný počet postavených věží. Výška věže musí být aspoň 50 cm vysoká. Věž musí být rozeznatelná od okolí. Délka hracího času je 30 minut. Každá skupina si ještě během staveb věží zvolí strom života na svém území, kde budou zasažení hráči se chodit oživovat.

Po zahájení hry, má každé z družstev najít a zničit nepřátelské věže na cizím území, ale zároveň chránit své věže před druhou nepřátelskou skupinou. Při proniknutí do nepřátelského území má bránící družstvo možnost použít šišky, nebo hadráky k obraně. Útočící hráč může také použít k eliminování bránících hráčů šišek, nebo hadráků. Kdo je zasažen musí jít ke svému stromu života a po té se může znova zapojit do hry. Vyhrává družstvo, které první najde a zničí všechny nepřátelské věže. Jestliže za dobu 30 minut mají ještě družstva některé věže nepoškozené, rozhodne o vítězí počet stojících věží (kdo shodí více věží vyhrává).

## **H20 - HUNTOVAČKA**

Hra pro: pro dvě skupiny (akční hra na zábavu)

Pomůcky: nic

### Legenda:

Kdysi dávno v říši zvané Řím žili zotročení válečníci, sloužící císaři. Každý z těchto válečnicků mohl jít kdykoliv na smrt a být zabit svým nejbližším druhem. Jejich život byl v rukou pánů, kterým patřili. Tito bojovníci nesli hrdý název Gladiátoři. Svě umění zdokonalovali v tréninkových arénách velmi tvrdým způsobem. Jejich zábava ve volných chvílích byla velmi ostrého ražení. Zkusme se tedy pobavit jako gladiátoři.

### Hraje se:

Hra by se měla hrát ideálně na louce, nebo místě, kde nehrozí nějaký úraz od ostrých kamenů a trčících větví. Je třeba dát na bezpečnost. Před vlastní hrou rozdělíš hráče na dvě stejně početné a silné skupiny. Rozložení rovnoměrně sil je důležité pro hratelost této hry.

Hra začíná tak, že jedno družstvo postaví živou kozu tak, že se chytnou v pase těsně u sebe a schovají hlavy. Druhé družstvo na povel začne naskakovat na takto vytvořenou živou kozu. Vyhrává družstvo které je zdatnější. Je několik možností jak může hra skončit:

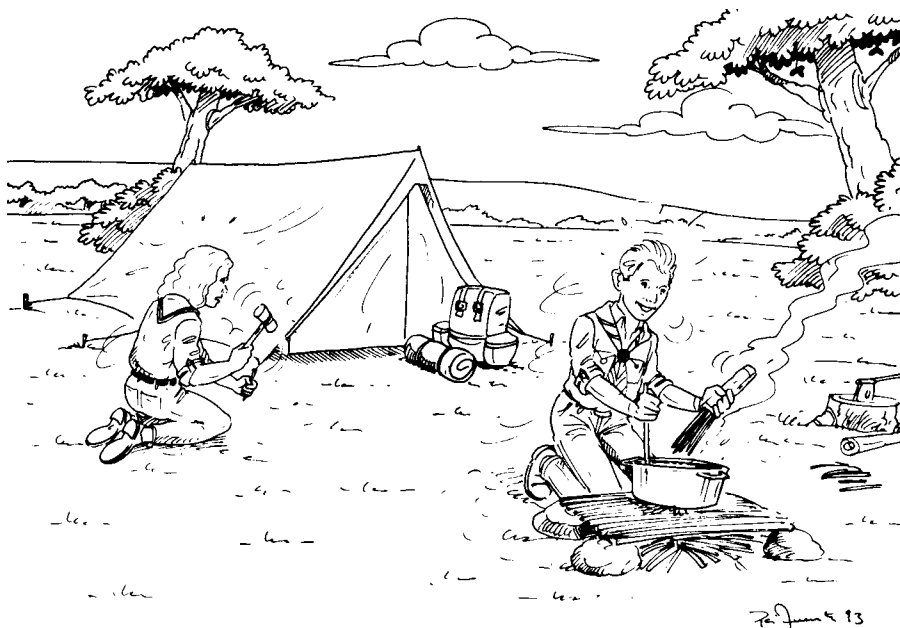
1. Družstvo, které vytváří kozu nevydrží náskoky druhým družstvem na sebe a rozpadne se. Vítězí družstvo, které naskakovalo.
2. Družstvu úspěšně naskáče na kozu a družstvo tvořící živou kozu se začne třást. Nevydrží-li koza získává bod družstvo, které naskakovalo. Spadne-li některý hráč z kozy vyhrává družstvo, které tvoří kozu.
3. Při náskoku na živou kozu někdo z naskakujících přeletí nebo spadne. V tomto případě vyhrává družstvo tvořící kozu.

Družstva se postupně střídají ve svých rolích (naskakování a tvorba živé kozy). Hru hrajeme dokud nás baví. Za každé vítězství získává soutěžní družstvo 1 bod. Celkovým vítězem se stává družstvo s nejvíce body.

## Závěrem

Každou hru, kterou si vybereš, nemusí být ani v tomto herníku, je důležité správně uvést. Je třeba motivovat hráče i na jednoduchou hru. Možností máš několik. Buď ji uvedeš nějakou atraktivní legendou, nebo děti strhneš vlastním nadšením pro hru. V rámci jednotlivých her jsem se pokoušel vymyslet nějaké vlastní legendy, které můžeš třeba někdy využít. Závěrem tedy otázka: „Jsi schopen motivovat děti a nadchnout je pro hru?“. To už si musíš vyzkoušet sám.

Zdeněk Heinz (Zděňa)



*Vydal jako svou 3. Publikaci v Opavě*

*Dne 1.2.2007*

*Stránek 24*

*Vydání první, náklad 10 výtisků*

*Pro členy 33. oddílu Mikan Opava zdarma*