

# MIKANSKÝ HERNÍK – III



*Autor: Zdeněk Heinz (Zdeňka)*

*Červen 2008*

# 1. ÚVOD

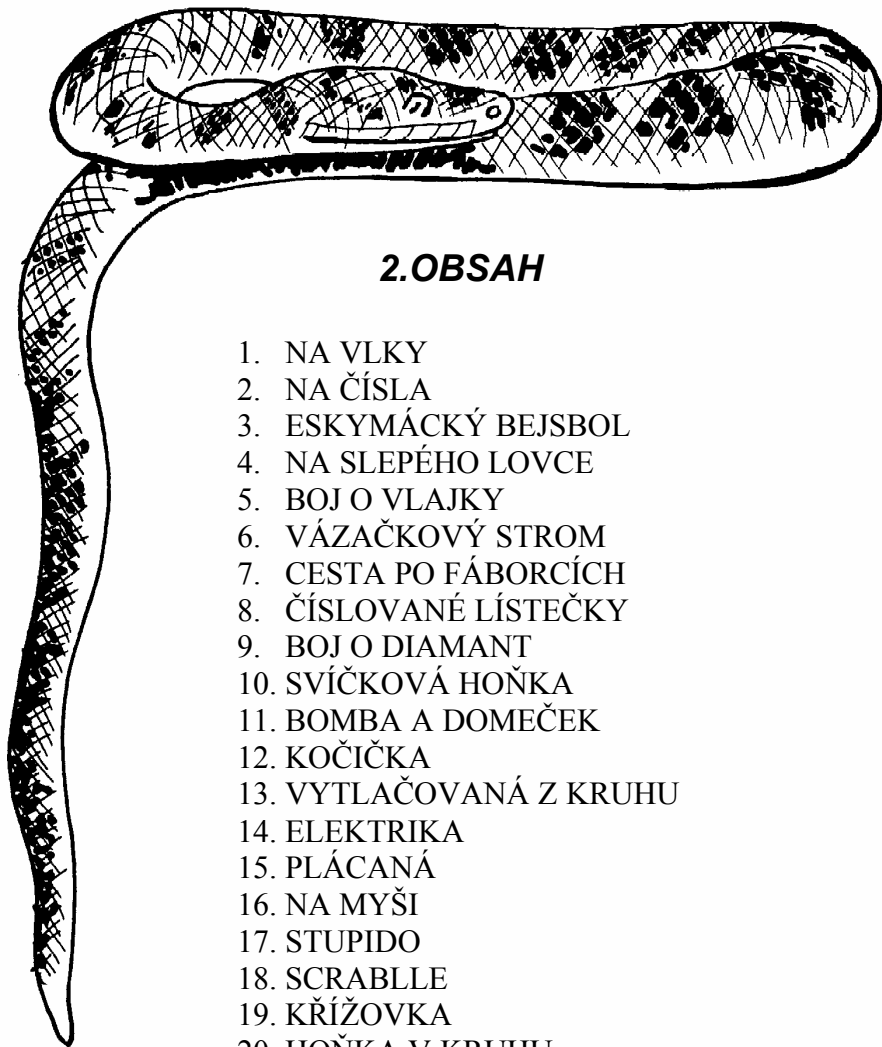
Kamaráde či kamarádko!!!

Sešel se opět čas s časem, během kterého se mi podařilo sesbírat dalších 20 her. Díky tomu mohu vydat další pokračování našeho Mikanského herníku. V třetím díle najdete stále spoustu zajímavých her, které jsou v našem oddíle již tradiční. Avšak také zde naleznete pár nových her, které jsme si párkrát s úspěchem zahráli a podle mého názoru se nám líbili.

Doufám, že i tento herník Tobě bude přínosem a pomůže ti na našich akcích obohatit náš program a zjednoduší ti přípravu. Přeji úspěšný výběr a mnoho zdaru při úspěšné realizaci níže uvedených her.

Zdeněk





## 2.OBSAH

1. NA VLKY
2. NA ČÍSLA
3. ESKYMÁCKÝ BEJSBOL
4. NA SLEPÉHO LOVCE
5. BOJ O VLAJKY
6. VÁZAČKOVÝ STROM
7. CESTA PO FÁBORCÍCH
8. ČÍSLOVANÉ LÍSTEČKY
9. BOJ O DIAMANT
10. SVÍČKOVÁ HOŇKA
11. BOMBA A DOMEČEK
12. KOČIČKA
13. VYTLAČOVANÁ Z KRUHU
14. ELEKTRIKA
15. PLÁCANÁ
16. NA MYŠI
17. STUPIDO
18. SCRABBLE
19. KŘÍŽOVKA
20. HOŇKA V KRUHU

# **H1 – NA VLKY**

Hra pro: oddíl, pochodová

Pomůcky: bez pomůcek

## Legenda:

Na dalekém severu se kolem jednoho z velkých kanadských jezer ubíral neznámý lovec. Na rameni měl přehozenou svou pušku a tlumok s pár věcmi, které vlastnil. Mířil ke svému srubu v kopcích nad jezerem. Slunce se již klonilo k západu a zdálo se ozvalo dlouhé vlčí zavítí. Lovec věděl, že když nedojde včas před západem slunce do srubu bude muset čelit vlčímu útoku, který už pár lidí v okolí nepřezilo. A tak šel a stále kontroloval okolní krajinu. Stíny se začali prodlužovat a večer blížil. „Stihnu to včas zpět do srubu?“ Problesklo lovcovi hlavou, kráčeje stále dál a dál.

## Hraje se:

Tato hra se hraje nejlépe při chůzi po cestě v zalesněném terénu s množstvím úkrytů pro vlky. Na začátku hry se zvolí s hráčů člen představující lovce. Zbytek hráčů představuje hladovou vlčí smečku. Lovec se vydá předem stanoveným směrem průměrně rychlou chůzí. Asi po 30 sekundách až 1 minutě začínají vlci lovit lovce.

Vlastní hra začíná signálem – vlčím zavítím, které vydá vlčí smečka na důkaz toho, že se vydává na lov. Vlk, který první lovce dohoní aniž by byl spatřen a sežere ho (plácne) vyhrává a končí hru. Tento vítězný hráč nahradí lovce a hra začíná znovu.

Lovec se však může bránit. Vždy v nečekanou chvíli může začít střílet vlky s vlčí smečky a to tak, že zvedne ruku napočítá pomalu do 3 a otočí se. Koho po tomto signálu uvidí a pozná ho, řekne jeho jméno a tím vlka zneškodní. Tento hráč je pro toto kolo mimo hru. Mezi jednotlivými střelbami by mělo uplynout alespoň 15 – 30 sekund, aby hra byla hratelná.

Konec hry má dvě možnosti. Buď lovec vystřelí všechny vlky a tím ujde nebezpečí, nebo některý z vlků lovce dostihne a sežere ho (plácne) čímž vyhrává hladová vlčí smečka.

## **H2 – NA ČÍSLA**

Hra pro: oddíl, pochodová

Pomůcky: bez pomůcek

### Legenda:

Divokým lesem se prodírala hlídkující jednotka pátrající po nepřátelských aktivitách. Velitel jednotky byl v kontaktu s průzkumníky, kteří se pohybovali těsně před jednotkou. Tito průzkumníci měli za úkol co nejdříve varovat vlastní jednotku před nebezpečím, aby se mohla ukrýt. Ne vždy ale bylo dostatek času k úniku. V tu chvíli započíná pro jednotku boj na život a na smrt.

### Hraje se:

Tato hra se hraje nejlépe při chůzi po cestě v zalesněném terénu s množstvím vhodných úkrytů. Z hráčů se zvolí jeden velitel, který má varovat jednotku před nepřítelem. Ostatní hráči tvoří vojáky z hlídkové jednotky. Hráči jdou kolem velitele v blízkosti tak, aby mohli provádět rozkazy.

Samotná hra se hraje tak, že hráč představující velitele vyřkne číslo od 1-20 (dle terénu a situace). Po vyřknutí čísla začne pomalu počítat do tolika kolik vyřkl. Během této doby se mají všichni hráči, představující vojáky, co nejlépe schovat. Když velitel dopočítá, otevře oči a snaží se najít schované hráče. Velitel se však nesmí pohnout z místa, jenom se rozhlíží. V případě že odhalí špatně schovaného hráče řekne jeho jméno a hráč toto kolo prohrál. Když už nikoho nevidí a nebo neumí poznat ukončí hledání slovem „Konec – nebezpečí pominulo“. Hráči, kteří se úspěšně schovali získávají 1 bod a hra pokračuje dalším kolem. Vítězí hráč, který získá co nejvíce bodů.

### **H3 – ESKYMÁCKÝ BASEBALL**

Hra pro: sportovní hra pro 2 družstva

Pomůcky: Krátké hrubé lano tak, nebo spletené vázačky v délce cca 1,0 mm

#### Legenda:

Na dalekém severu žije v zasněžených pláních národ zvaný Eskymáci. Tito lidé žijí v bílých planinách, nikde žádný strom ani keř. K obživě jim stačí tulení, sobí a rybí maso. Zahřívají se ohně , na který přikládají kusy zvířecího tuku a kostí.

Volný čas však také jako my, tráví společenskými sporty. Jelikož mají omezené možnosti, tak si sporty upravují pro své podmínky. Takže například v Baseballu používají místo míčku a pátky ztuhlé šlachy ulovených zvířat a jak takovou hru hrají?

#### Hraje se:

Pro hru je vhodná louka nebo větší rovné zatravněné prostranství bez překážek. Hráči se rozdělí do dvou stejně silných a velkých družstev. Na začátku se rozlosuje, které družstvo jde první na pátku a které bude v poli. Po rozlosování začíná vlastní hra.

Úkolem pálkovacího družstva je vybrat pálkaře, který bude házet ze stanoveného místa cca 1,0 m dlouhým lanem, představující ztuhlou sobí šlachou. Zbytek družstva vytvoří kolečko, tak že se hráči navzájem chytanou v loktech a postaví se čelem k sobě. Po hodu začne pálkující hráč obíhat hráče svého družstva a počítat si kolečka dokud hráči v poli nedosáhnou hozeného lana.

Úkolem družstva v poli je ze stanoveného místa, po dopadu vrženého lana, co nejdříve tohoto lana dosáhnout následným způsobem. První hráč se postaví na start a roztáhne nohy. Po té ho další hráč podleze a postaví se před něho ve vzdálenosti natažených paží podlézaného hráče. Takto podlezu všichni hráči v družstvu. Následně může začít podlézat poslední hráč. Když hráč , který je do půl pasu venku s takového tunelu dosáhne vázačky zvolá stop a ukončí kolo hry.

Po tomto si skupiny vymění role. Družstvo s nejvíce naběhanými kolečky získává bod. Hru opakujeme tak dlouho dokud nás baví. Vítězí družstvo, které získá nejvíce bodů.

## **H4 – NA SLEPÉHO LOVCE**

Hra pro: jednotlivce, na orientaci bez zraku

Pomůcky: míček (tenisák, hadrák...), dřevěná páлка (dřevěná tyč délky cca 1,00 m), Stopky, 1x šátek

Legenda:

V městě Yukonu se každoročně scházeli lovci dokázat si své schopnosti v loveckých disciplínách. Jedna s disciplín bylo bez zraku ulovit slepici jenom s nožem připevněným na konci dlouhé tyče. Tímto dokazovali kdo má nejlepší sluch a orientaci při lovu. Zkus si zasoutěžit a vyzkoušet zda by si obstál v této disciplíně mezi zkušenými lovci.

Hraje se:

Pro hru je vhodná louka nebo větší rovné zatravněné prostranství bez překážek. Na louce se vyznačí startovací čára a ve vzdálenosti asi 20-30 kroků s umístí špalek s položeným míčkem představující živou slepici.

Hráči nastupují na hru po jednotlivcích. Hráč si vždy zaváže oči a dostane do ruky dřevěnou tyč. Na povel start ze hráči začne stopovat čas a hráč má za úkol ze špalku klackem shodit položený míček. Ve chvíli kdys e hráči míček podaří shodit stopuje se mu čas. Po tomto se míček vrátí zpět na špalek a nastupuje další hráč. Vítězem se stává hráč s nejrýchleji shozeným míčkem.

Alternativa:

Pro ztížení hry je možné hráče před startem roztočit (například 5 otáček). po tomto hráče nasměrovat a vyslat k cíli.

## **H5 – BOJ O VLAJKY**

Hra pro: oddíl, bojová hra na zábavu

Pomůcky: 2x šátek, 2x delší vázačku, stopky

### Legenda:

V dávných dobách žili na našem území mnohé rody, které vytvářeli zde svá panství rozvíjeli se. Mezi jednotlivými rody vládly neustále rozepře a docházelo ke středům. Největší potupou však bylo, když rod přišel svou rodovou zástavu vlající neustále na nejvyšším místě tvrze. Proto se vždy v boji každý snažil získat soupeřovu zástavu, aby získal pro svého vůdce vítězství a pro sebe velkou slávu a ocenění.

### Hraje se:

Hra je vhodná pro mírně zalesněné území s větším smrkovým porostem s dostatkem šišek a množstvím keřů a skrýší. Hrací území by mělo být víceméně rovné, nebo mírně svažité (pro dobrou hratelnost, do kopce se špatně útočí). Hráči se na začátku rozdělí na dvě stejně početné a silné skupiny. Hrací prostor se rozdělí na dvě pomyslně stejná území.

Před vlastní hrou má každé družstvo 5 minut na schování své vlajky (šátek uvázaný na cca 1,0 m dlouhé tyči) ve svém území a vytvoření svého stromu života ovázáním vázačky kole kmene. Vlajky se schovává tak, aby byla aspoň z jednoho směru viditelná a přístupná.

Po této přípravě začíná na povel zahájení hry, která je omezena časovým limitem 30-60 minut (dle počtu hráčů a složitosti území). Úkolem každého družstva je bránit svou vlajku a zároveň najít vlajku soupeře a přenést ji na své území. hráči používají k obraně a útoku šišek. Kdo je zasažen vrací se na své území ke stromu života pro nový život a poté se může opět zapojit do hry. Jestliže, hráč nesoucí soupeřovu vlajku na své území je zasažen pokládá vlajku v místě, kde byl zasažen a musí si jít pro život. Vlajka zůstává na tomto místě, nesmí být přemístěna a hra pokračuje.

Vyhrává družstvo, které nejdříve donese vlajku soupeře na své území, nebo dostalo vlajku nejbliže ke svému území. V případě vypršení časového limitu hra končí remízou.



## **H6 – VÁZAČKOVÝ STROM**

Hra pro: družiny, nebo jednotlivce, hra na zábavu

Pomůcky: 3x šátek, co nejvíce vázaček, čím víc tím lépe

Legenda:

Přenes se do doby dávné na americký kontinent. V té době žili na prériích národy indiánů. Když v kmeni dospěl mladík do věku válečníka, musel dokázat, že je toho hoden. Mladíci vyráželi pod rouškou tmy k nepřátelským kmenům, kde nepozorovaně měli ukrást koně, kožešiny, nebo jiné cenné věci, které rodnému kmenu přinesly prospěch. Zkus dokázat, že už jsi ve věku, kdy tě kmen přijme do řad válečníků a lovců.

Hraje se:

Pro hru je vhodný palouček, nebo prostranství bez překážek s osaměle stojícím vzrostlejším stromem. Hráče rozdělíme buď na družstva o stejném počtu nebo na jednotlivce. Závisí na počtu přítomných hráčů). Dále zvolím 2-3 hlídače (podle tloušťky stromu). Na stromě se uváže vázačka kolem kmenu. Na tuto vázačku navěšíme ostatní vázačky tak, aby šli snadno vytáhnout a hráči si nespálili od nich ruce při špatném pohybu. Nakonec s vytyčí ještě startovní čára.

Po těchto přípravách můžeme začít se samostatnou hrou. Na povel start začínají vbíhat do hracího území jednotliví hráči (vždy po jednom z družstva), nebo jednotlivci. Úkolem hráčů je vzít jednu vázačku ze stromu a vrátit se zpět na start. Po té vbíhá další člen družstva, nebo znovu jednatlivec.

U stromu jsou umístěni 2-3 slepí obránci, kteří se nesmí vzdalovat od stromu. Když obránce neopatrného hráče plácne, nebo se ho nějak dotkne, musí se hráč vrátit na startovní čáru pro život a poté může začít znova.

Hra se hraje tak dlouho dokud na stromě zůstává nějaká vázačka. Po skončení hry vyhrává družstvo, nebo jednatlivec s největším počtem ukořistěných vázaček. Hru můžeme zahrát s více koly a pak za vítězství družstvo získá bod. Vtom případě vítězí družstvo s nejvíce body.

## **H7 – CESTA PO FÁBORCÍCH**

Hra pro: družiny, nebo jednotlivce, vědomostní hra

Pomůcky: stopky, fáborky, 10 – 20 lístečku s otázkami

Legenda: -

Hraje se:

Hra vhodná do jakéhokoliv terénu v lese s přehledným rozhledem po blízkém okolí. Před zahájením hry je nutné v lese vytyčit trasu 50-100 m pomocí fáborků. Pod každým fáborkem bude uložena vědomostní otázka dle výběru organizátora. Je vhodné rozmístit 10-20 otázek, nebo obrázků.

Když je trasa na chystaná je možno začít se samostatnou hrou. Hráči chodí po jednotlivcích postupně vyznačenou trasu, kterou musí absolvovat v co nejkratším čase. Na trati pak má za úkol si do zápisníku postupně značit odpovědi na otázky. Interval vypouštění jednotlivých členů 3-5 minut po sobě (záleží na počtu hráčů a obtížnosti trasy).

Hru vyhrává hráč s největším počtem správných odpovědí. Při stejném počtu odpovědí rozhoduje dále čas absolvování trati. Otázky lez směřovat na táboření, souhvězdí, obrázky rostlin, zvířat, meteorologické značky, mapové značky, všeobecné znalosti atd... dle libosti organizátora.

## **H8 – ČÍSLOVANÉ LÍSTEČKY**

Hra pro: družiny, nebo jednotlivce na rychlost a obratnost

Pomůcky: číslované lístečky (cca 100 ks)

Legenda:

V oddíle už máme velice dlouho tzv. číslované lístečky. Jedná se o sérii obrázku na kartičkách 5x5 cm označenými čísly a jmény jejich autorů. Obrázky jsou na kartičkách na všechny možná témata. Tyto lístečky nám slouží k hram jako je například tato.

Hraje se:

Terén pro tuto hru je nenáročný. Hra se dá hrát všude tam kde se dá chodit a běhat. Tudíž louka, vysoký a střední les, paseky, cesty atd.. Příprava hry spočívá v rozmístění číslovaných lístečků ve vytyčeném hracím území. Po vysvětlení pravidel a území se může začít hrát.

Všichni hráči na povel start vbíhají do hracího území a snaží se co nejrychleji posbírat co nejvíce číslovaných lístečků. Vyhrává hráč, který má nejvíce lístečků. Popřípadě družina jejichž členové dohromady nasbírali nejvíce číslovaných lístečků. Platí však podmínky, že v družinách musí být stejný počet hráčů. V opačném případě nutno stanovit aritmetický průměr na hráče v družině, který pak rozhodne o vítězství.

## **H9 – BOJ O DIAMANT**

Hra pro: oddíl, bojová hra na zábavu

Pomůcky: Diamant (kus skla, nebo případně jinou imitaci), 2x vázačku na strom života

Legenda:

V dobách dávno minulých žil národ zvaný Májové. Byla to vyspělá civilizace s vynikajícími mistry řemesel a umění. V těch dobách vznikl skvost nad skvost ručně broušený diamant velikosti lidské hlavy. Tento diamant se pro svou jedinečnost stal legendárním a žádaným. Aby se nedostal diamant nikomu nepovolanému do rukou, dal poslední panovník májů před svou smrtí diamant schovat v horách. Vytvořil skupinu lidí, která měla diamant a toto tajemné místo chránit na věky věků. Mnoho dobrodruhů a pátračů diamant hledalo, avšak všichni se ztratili v mohutných horách. Už je nikdy nikdo nespátřil.

Hraje se:

Hra je vhodná pro mírně zalesněné území s větším smrkovým porostem s dostatkem šišek a množstvím keřů a skryší. Hráči se rozdělí na dvě stejně početné a silné skupiny. Ochránce diamantů a pátrače pokladů. Ochránci diamantu obdrží diamant a vydají se do hracího území vytvořit v lese kruh o průměru 10,0 m. Doprostřed tohoto kruhu umístí diamant. Ochránci diamantu poté už nemůžou vstoupit do této ochranné zóny od zahájení do konce hrací doby. Hledači pokladů zůstanou v na předem určeném místě. Obě skupiny si vytvoří někde strom života dle vlastního uvážení a označí ho vázačkou.

Po přípravě může hra začít. Ochránci diamantu písknou začátek hry a začnou měřit dobu 30 – 60 minut hrací doby (dle počtu hráčů a velikosti území). Hledači pokladů mají za úkol během této doby vypátrat pozici diamantu v lese a uloupit ho s kruhu. Po uloupení donést na místo odkud začínali hru. Ochránci brání tento diamant pomocí šišek. Obě strany můžou používat neomezené množství šišek, ale házet vždy jen jednu. Kdokoliv je zasažen šiškou vrací se ke stromu života a odtud se opět může zapojit do hry. V případě zásahu šiškou hráči, který nese diamant. Musí hráč diamant nechat na místě kde byl zasažen a vrátit se pro život. Diamant zůstává na tomto místě buď do konce hry, nebo dokud ho jiný hráč hledačů pokladů nenajde a neodnese.

Hra skončí vítězstvím hledačů pokladů v případě, že diamant donesou na určené místo v časovém limitu doby trvání hry. V opačném případě vyhráli ochránci diamantu.

## **H10 – SVÍČKOVÁ HOŇKA**

Hra pro: oddíl na zábavu a obratnost

Pomůcky: svíčka na osobu, zápalky případně zapalovač

Legenda:

V malé kouzelném údolí žil vílí národ. Každá víla měla malé světýlko, které opatrovala. Když světýlko zhaslo víla se rozplynula a už ji nikdy nikdo neviděl. V údolí se žilo krásným životem dokud na trůně seděla stará vílí vládkyně. V době tak krásné, však stará vílí vládkyně odešla za svými předky a trůn zůstal neobsazen. Aby byl nalezen nový vládce, byli sezváni všichni, kteří si nárokovali trůn k starodávnému turnaji „Zhášení vílich světýlek“. Tento turnaj byl o bytí nebytí ve vílím ráji. Je jeden může zůstat a jen jeden může vládnout. Buď vše, anebo nic.

Hraje se:

Pro hru je vhodná louka nebo větší palouk, bez překážek. Na takovémto místě se vytyčí hrací území cca 30x30 m (závisí na počtu hráčů). Každý hráč obdrží svíčku, kterou si zapálí. Když má v ruce každý hořící svíčku, tak se hráči rozmístí v hracím území.

Na povel start se rozpoutá boj se svíčkami. Když někomu je svíčka sfouknutá, tak vypadává pro toto kole ze hry. V boji je dovoleno vše v rámci bezkontaktního boje. Hráči se nesmí v žádném případě dotknout. V případě nepřiměřeného útoku je hráč z tohoto kola vyloučen. Stanuli se, že si hráči sfouknou svíčku navzájem a nikdo neví kdo byl dříve, vypadají hráči oba dva. V případě neoprávněného sfouknutí svíčky je povoleno nové zapálení a pokračování v boji. Vítězem se stává hráč, kterému zůstane svíčka hořet na konci jako jedinému.

## **H11 – BOMBA A DOMEČEK**

Hra pro: oddíl na zábavu

Pomůcky: píšťalka, stopky

Legenda: -

Hraje se:

Hra se dá hrát v podstatě všude , kde je malé prostranství a dá se tam běhat. Malý palouk, loučka...Hráči se na začátek postaví do kruhu a je zvolený správce hry. Správce hry obdrží stopky a píšťalku a jde bokem, aby dohlížel na správný průběh hry.

Každý hráč si pak v duchu, aniž by někomu něco říkal, vybere s ostatních hráčů jednoho představující pro něj domeček a někoho představující pro něj bombu. Když mají všichni vybráno dá správce hry pokyn ke startu hry a zároveň stopuje 30-60 sekund doby trvání jednoho kola hry. Na povel start tedy má každý za úkol dostat se během doby 30- 60 sekund co nejbližší domečku a co nejdále od bomby. Když stanovená doba uteče zapíská správce hry konec hry a hodnotí vzdálenosti jednotlivých hráčů od bomby a od domečku. při zapískání konce hry se hráči už dále nesmí pohybovat.

Každý hráč, který je blíže domečku přežil a získává 1 bod. Když je hráč blíže bomby zemřel a nedostane žádný bod. Hra se hraje více na více kol. Zvítězí hráč s největším počtem bodů. Hra nám může nachystat zapeklité a komické situace. Chvilku potrvá, než hráči, kteří tuto hru nikdy nehráli pochopí princip. Nakonec je to všechno velká sranda, kdy každý honí každého a každý utíká před každým ☺.

## **H12 – KOČIČKA**

Hra pro: oddíl na zábavu, do chaty i do přírody

Pomůcky: píšťalka, stopky

Legenda:

Kočička je malý a roztomilý tvor. Vrní, mňouká, protahuje se a je všudy přítomná. Ráda se mazlí, pěkně kouká prostě zajímavý tvoreček. Zkus se vžít do role tohoto tvorečka a přesvědčit okolí, že kočičku umíš napodobit.

Hraje se:

Pro hru je vhodná větší místnost s dostatkem židlí. V případě nedostatku židlí se hráči posadí na zem. Možno hrát hru i na louce nebo palouku. Hráči s posadí do kruhu a vyberou jednoho dobrovolník, který bude představovat kočičku.

Dobrovolník představující kočičku se přesune do polohy na všechny čtyři, mňoukaje chodí po čtyřech od jednoho hráče k druhému a mazlí se s nimi jako kočka. Vždy když k někomu přijde a vybere si ho, musí tento hráč z vážnou tváří prohlásit „TY JSI MOJE MALÁ KOČIČKA“. Případně kocourek, představuje-li kočičku kluk. Nevydrží-li hráč toto prohlásit z vážnou tváří, musí převzít roli kočky a hra pokračuje dále. V případě že se hráči podaří udržet vážnou tvář, kočička přechází k jinému a situace se opakuje. Hra se hraje tak dlouho doku se všichni hráči baví.

## **H13 – VYTLAČOVANÁ Z KRUHU**

Hra pro: oddíl na zábavu, na obratnost

Pomůcky: vázačky na vytyčení ringu

Legenda:

Už po staletí je bojovníky na dálném východě pěstován sport nazývaný Sumo. Dva obrovští bojovníci proti sobě stojí v kulatém ringu a snaží se jeden druhého vytlačit z kruhu ven. Je to tvrdý a litý boj.

Hraje se:

Hra je vhodná situovat na louku, zatravněný prostor bez překážek a velkých kamenů. Popřípadě jiných věcí, které by mohli způsobit úraz, neboť hra je velmi tvrdá a v zápalu boje se může ledacos přihodit. Na takovém to místě vytyč kruh pomocí vázaček o průměru asi 5-10 metrů (dle počtů osob).

Samotná hra začíná tak, že se hráči rozmístí libovolně v kruhu a na startovní povel se mají za úkol navzájem vytlačit z kruhu. Za vytlačeného z kruhu se považuje, jestliže je hráč oběma nohama venku z kruhu, nebo jeli venku z kruhu více jak polovinou těla. Při hře se nesmí používat žádné údery, ani kopance, či jinak útočit na soupeře. Hráč může soupeře pouze vytáhnout, nebo vytlačit. Hru je dobré hrát tak dlouho dokud nás hra baví. V případě, že se hráči moc rozdivočí, nebo začínají být agresivní je dobré hru ukončit k úhoně nemusí dojít jenom na oblečení.



## **H14 – ELEKTRIKA**

Hra pro: oddíl na zábavu, na všímavost a pozornost

Pomůcky: bez pomůcek

Legenda:

Víš jak to vypadá v elektrárně? Jaká je práce elektrikářů? Je to velice nebezpečné a složité povolání. Samý drát, zvonek, relé, odpor a plno dalších zajímavých elektronických součástí v kterých se musí vyznat. A nejen to! Elektrikář vždy musí vědět, kdy a kde je proud. Když se splete může za to zle doplatit. Pokuse se tedy tuto práci napodobit a najdi probíhající proud.

Hraje se:

Pro hru je vhodná větší místnost s dostatkem židlí. V případě nedostatku židlí se hráči posadí na zem. Možno hrát hru i na louce nebo palouku. Z hráčů se vybere jeden elektrikář a ostatní hráči se posadí do kruhu a chytanou se za ruce za svými zády. Před zahájením hry je nutné ještě na chvíli poslat elektrikáře pryč a zvolit 1-3 bzučáky a 1-3 měniče směru proudu (dle počtu hráčů).

Na začátku hry se elektrikář postaví doprostřed kroužku a zvolený člen vyšle první elektrický impuls (stiskem ruky sousedního hráče) do kolečka. Dojde-li elektrický impuls k bzučáku hráč musí vydat zvuk - zabzučet (nebo vydat zvolený zvuk). Dojde-li elektrický impuls k měniči směru proudu, může tento hráč impuls poslat dále, nebo změnit směr toku proudu. Elektrikář musí po celou dobu hry hledat, kde se nalézá elektrický impuls. Když si myslí, že ví kde impuls je, označí hráče plácnutím. Když uhodne hráči si vymění navzájem role. Neuhádne-li pokračuje v pátrání po elektrickém impulsu. Hru hrajeme tak dlouho, dokud nás baví.

## **H15 – PLÁCANÁ**

Hra pro: oddíl na zábavu, na pozornost

Pomůcky: bez pomůcek

Legenda: -

### Hraje se:

Pro hru je vhodná větší místnost s dostatkem židlí a stolem. V případě nedostatku židlí se hráči posadí na zem. Možno hrát hru i na louce nebo palouku. Hráči si sednou kolem stolu, nebo si lehnou na zem do kruhu. Obě ruce položí dlaněmi dolů před sebe a vzájemně se propletou své ruce ze sousedem. Nikdo nesmí mít obě své ruce v pořadí vedle sebe. Při vypadnutí některé z rukou souseda je nutné opět se proplést z následující další rukou.

Zvolený hráč začne hru jedním plácnutím poté následuje další hráč ve zvoleném směru opět jedním plácnutím. Takto obíhá plácání dokolečka a nikdo nesmí být vynechán. Každý hráč má v průběhu hry právo změnit směr a to vždy dvěma plácnutími. Hráč, který se splete buď ve směru, nebo plácne ve špatném momentu, vyřadí ze hry ruku. Vyřazuje se vždy ruka, u které došlo k omylu. Taky je vyřazena ruka hráče, který záměrně zdržuje a dlouho se rozmýšlí. Takto se hraje dokud nezůstanou na stole poslední dvě vítězné ruce. hru můžeme opakovat tak dlouho dokud nás bude bavit.

## **H16 – NA MYŠI**

Hra pro: oddíl, pochodová na zábavu

Pomůcky: šátek na osobu

Legenda:

V obilných sýpkách, žije spousta myších rodin, která se živí obilnými zrny ze sýpky. Na obranu proti těmto zvířátkům se používají kočky, které dlouho čekají na svoji příležitost v úkrytu a pozorují dění v sýpce. Z úkrytu vyrazí v pravý okamžik a nečekaně. Myši s rozprchnou do všech stran, snažíce se zachránit. Vždy nakonec pár myší skončí ve spárech těchto ochránců sýpek.

Hraje se:

Tato hra se hraje nejlépe při chůzi po cestě v zalesněném i nezalesněném terénu, kde nehrozí kolize s dopravou. Hráči představují myši i kočky zároveň. Každý hráč si zastrčí za opasek šátek, představující myší ocásek. Zvolí se pán hry, který jednou za čas zvolá „Na myši“. V tuto chvíli s každý hráč snaží ukořistit co nejvíce šátků od ostatních hráčů a zároveň nepřijít o ten svůj. Když hráč přijde o šátek vypadává pro dané kolo ze hry. Hráči mají zakázáno bránit ostatní hráče proti útokům. Vyhrává hráč s nejvíce získanými šátky. Po skočení kola všichni obdrží šátek zpátky a hra pokračuje dále. Vydáme dále po cestě a čekáme na nový povel. Hru hrajeme tak dlouho dokud nás baví, nebo dokud jsou vhodné podmínky pro hraní této hry.

## **H17 – STUPIDO**

Hra pro: oddíl, na cvičení logiky a prohlubování slovní zásoby

Pomůcky: bez pomůcek

Legenda:

Představ si že jsi psychologem v ústavu pro tělesně postižené a máš s nimi komunikovat a léčit je. Chovanci mluví v náznacích, symbolech, krátkých větách. Ty jako lékař máš za úkol si v hlavě poskládat co se jim honí hlavou a nad čím přemýšlí. Jestliže, se dobře rozhodneš umíš postiženému pomoci. Naopak jestliže neuhodneš můžeš takovému člověku těžce ublížit špatnou léčbou.

Hraje se:

Hra je vhodná do každého prostředí. V oddíle ji používáme k ukrácení času jízdy vlakem, nebo při čekání na cokoliv. Každý kdo zná slovní fotbal má vyhráno, jelikož hra je na tomto základu postavena. Před hrou se mezi hráči se určí pořadí v jakém se budou střídat.

První zvolený hráč si vymyslí nějaké obecné slovo, které nikomu neřekne a snaží se ho popsat co nejvíce je schopen. V případě, že někdo z hráčů slovo pochopil řekne stop a hráč, který je na řadě musí na poslední dvě písmenka vymyslet v duchu další slovo. Slovo zase popíše aniž by ho vyslovil. Takto si hráči mezi sebou předávají slovo pořád dokola. Pokud hráč, který je neřadě, neví jaké slovo bylo myšleno a neumí navázat dostane trestný bod (písmenko S) a začíná další kolo hry. Hru hrajeme dokud někdo neudělá tolik chyb, aby byl označen S-T-U-P-I-D-O, nebo tak dlouho, dokud nás samotná hra baví.

## **H18 – SCRABLE**

Hra pro: družiny, na cvičení logiky a prohlubování slovní zásoby

Pomůcky: kartičky s písmenky, tabulku s bodovým hodnocením

Legenda: -

Hraje se:

V lese si vybereš malé území kde rozmístíš připravené kartičky s písmena s abecedou (1 družina = 1 sada abecedy). Kartičky s písmenky odlišíš barevně, nebo jiným způsobem. Každá družinka sbírá jenom své listky. 30,0 m od tohoto území vytyčíš startovní čáru některou se družiny nachystají. Na startovní povel vbíhají všechny družiny naráz do hracího území a musí si najít svá písmenka.

Družinky od startovního povelu mají 15 -20 minut na to, aby našli své písmenka a poskládali, v místě startovací čáry, z nich co nejvíce a nejdelších českých slov. Po skončení časového limitu se začne hra hodnotit následujícím způsobem:

- minimální délka slova 3 písmenka ..... 3 body
- 4 písmenka .....4 +1 ..... 5 bodů
- 5 písmenek .....5 +2 .....7 bodů
- 6 písmenek .....6 +3 .....9 bodů
- atd.

Vyhrává družinka s největším počtem získaných bodů za slova.

## **H19 – KŘÍŽOVKA**

Hra pro: jednotlivci na cvičení logiky

Pomůcky: zápisník a tužka na soutěžní jednotku

Legenda: -

Hraje se:

Hra je ideální hrát na chatách, nebo v klubovně u stolů. Avšak se dá hrát i za bojových podmínek na výpravách. Každý hráč si vytvoří ve svém zápisníku mřížku 5x5 políček. Rozhodčí vylosuje 25 písmenek abecedy (A-Ž). Tyto písmenka si hráči poznamenají bokem na papír.

Po této přípravě začíná samostatná hra. Hráči mají 10-15 minut na to, aby tyto písmenka umístili ve své předem připravené síti 5x5. Písmenka se umísťují tak, aby hráč dosáhl co nejvíce slov vytvořených vylosovanými písmenky. Slova mohou vznikat buď zprava doleva, nebo zhora dolů. Po uplynutí hrací doby se ohodnotí bodový zisk následujícím způsobem.

- Slovo složené z 5 písmen 10 bodů
- Slovo složené z 4 písmen 8 bodů
- Slovo složené z 3 písmen 6 bodů
- Slovo složené z 2 písmen 4 body
- 1 písmeno není slovo 0 bodů

Slovo vodorovně a svisle může začínat na stejné písmenko. Případně písmenka ze slova se mohou používat pro začátek slova ve druhém směru. Vyhrává hráč s nejvíce dosaženými body.

## **H20 – HOŇKA V KRUHU**

Hra pro: oddíl na zábavu

Pomůcky: bez pomůcek

Legenda: -

Hraje se:

Nejvhodnější prostředí pro hru je louka v rovině, nebo lesní palouček bez zábran s možností běhání. Hráči se rozdělí do dvojic, proto je důležité aby, počet hráčů byl vždy sudý. Tyto dvojice pak vytvoří kroužek o průměru asi 10-20 m, kde každá dvojice vždy stojí v zástupu. Na začátku je dále nutné vylosovat dvojici, která začíná hru. Jedná se o klasickou hru na honěnou s malou úpravou pravidel.

Vylosování hráči zaujmou pozici za vnějším obvodem kruhu. Postaví se tak, aby oba měli stejnou vzdálenost k tomu druhému. Jeden hráčů honí a druhý utíká, ale oba dva musí běhat kolem kruhu vytvořeného spoluhráči. Utíkající hráč je povinen absolvovat minimálně jedno kolečko, než se smí schovat do domečku. Domeček představují dvojice stojící v zástupu. Když se honěný hráč schová do domečku (tzn. postaví se před jednu dvojici do zástupu), tak hráč stojící na konci této dvojice se stává tím kdo honí. Hráč, který doposud honil se stává honěným. Dožene-li honící hráč utíkajícího a plácne ho, tak si vymění role a hra pokračuje. Jelikož je to rychlá hra a kroužek se díky systému domečku zmenšuje, je nutné kruh čas od času upravit do původní velikosti. Hru hrajeme tak dlouho dokud nás baví a hráči ještě stačí z dechem.

### 3. Závěrem

Na svět se dostal mikánský herník č.3. Díky tomuto herníku jsme se dostali na počet oddílových her 60. tento počet už není nezanedbatelný a je z čeho už pořádně vybírat. V záloze mám ještě pár her, takže snad během dalšího roku vznikne herník č.4, ale sběr her už jde stále pomaleji takže se uvidí jak to dopadne. Zatím přeji, aby bohaté využívání této série herníku přispělo k naší zábavě

Zdeněk Heinz (Zděňa)



*Vydal jako svou 4.Publikaci v Opavě*

*Dne 1.6.2008*

*Stránek 24*

*Vydání první, náklad 10 výtisků*

*Pro členy 33. oddílu Mikan Opava zdarma*