

Slepý střelec

Potřebujeme: PET lahve částečně naplněné vodou, míčky, šátky

Při této hře si děti vyzkoušejí se zavázanýma očima srážet PET lahve naplněné vodou. Děti rozdělíme do družstev. Každé družstvo se postaví do zástupu na vyznačenou čáru. Proti čáře postavíme alespoň patnáct zašroubovaných PET lahví naplněných vodou (cca do výšky 2 cm). Každé družstvo má připravený šátek na zavázání očí a pět míčků. Členové družstva se střídají v plnění úkolu a rozdělí si případné role. Jeden hází, druhý podává míčky, třetí počítá počet zásahů. Role si děti v průběhu hry mění.

Dvojitá zatáčka

Potřebujeme: křídou (lano, švihadla), stopky

Hru hrajeme na hřišti nebo v prostoru, kde je upravený terén. Na hřišti nakreslíme křídou nebo vytvarujeme pomocí lana či švihadel závodní trať: dvojitou zatáčku. Soutěžící musí proběhnout trať pozpátku. Pokud překročí vyznačenou trať dvojitě zatáčky, musí udělat tři dřepy na místě a pak teprve pokračuje v běhu. Můžeme hrát měřenou i neměřenou variantu. Pokud hrajeme měřenou variantu, výsledky porovnáme a určíme pořadí umístění dětí.

Obměna: Děti hrají hru ve dvojici, jedno má zavázané oči a pohybuje se ve dráze chůzí vpřed, druhé mimo trať mu radí, kudy má jít.

Běh podle provázku

Potřebujeme: klubíčko provázku

Na hřišti rozmotáme a vytvarujeme různým způsobem provázek a tím vytvoříme zajímavou běžeckou dráhu. Jak přesně provázková dráha

bude vypadat, záleží na kreativě vedoucího hry. Děti potom vytvoří družstvo, které se rukama spojí (chytí se za ruce, za ramena, v pase) a snaží se co nejrychleji proběhnout nebo prokličkovat připravenou dráhu. Jednotlivým týmům měříme čas. V případě, že se družstvo rozpojí, vrací se na start, kde hra začíná.

Na číšníka

Potřebujeme: 2 plastové tácy, 4 kelímky s vodou, kbelík s vodou, křídou

Soutěží proti sobě dvě stejně početná družstva v dovednosti nést podnos s nápoji.

Tuto hru hrajeme v době, kdy je venku hezky a máme k dispozici rovný terén. Vyznačíme si trasu. Na start se postaví družstva, první člen každého družstva dostane tácek se dvěma kelímky naplněnými do dvou třetin vodou. Soutěžící musí s tácem co nejrychleji dojít k vyznačené metě a zpět, nesmí vodu vylít. Pokud se kelímek převrátí, musí zpět na start, znovu nabrat vodu a trať projít podruhé. V cíli předá tác opatrně dalšímu členu družstva. Postupně se všichni vystřídají. Vyhrává rychlejší družstvo.

Soutoky

Děti rozdělíme do skupinek po 4–6 hráčích. Každá skupinka představuje nějakou řeku. Název řeky si skupinky vymyslí. Vedoucí si názvy řek, které si děti vymyslely, musí zapamatovat. Než začneme hru hrát, vysvětlíme pravidla. Děti každé skupiny se drží za ruce a v průběhu hry se řeky různými kombinacemi spojují. Řeky, které vedoucí hry vyjmenuje, utvoří soutok. Spojené řeky (děti se drží za ruce a nesmí se pustit) projdou území způsobem, který si samy zvolí a zase se vrátí na místo, odkud vyšly. Potom hra pokračuje. Vedoucí hry vymýšlí různé kombinace

řek. Případně se řeky mohou různě rozpojovat a zase spojovat. Nakonec mohou vytvořit soutok všechny řeky najednou a nesmí se rozpojit.

Polovina obrázku

Potřebujeme: obrázky

Než začneme hru hrát, připravíme si obrázky stejných velikostí. Můžeme použít obrázky z omalovánek. Obrázky přestříhneme různými způsoby pomocí zubatých nůžek na dvě části. Jedny části rozdáme dětem, druhé části pohodíme v prostoru. Jakmile zahájíme hru, děti se rozběhnou do prostoru a snaží se co nejrychleji najít a přinést druhou polovinu obrázku.

Panáček

Potřebujeme: křídlo, kamínek pro každého hráče

Nakreslíme hrací pole se šesti čtverci. Do čtverců napíšeme různá nadřazená slova (město, jméno, zvíře, rostlina, věc, barva).

Hra má šest kol. Hráč hodí kamínek do prvního čtverce (vlevo dole). Pokud se trefí, musí poskoky po jedné noze projít celou trasu, tzn. skočit do každého čtverce. V každém čtverci musí vyslovit slovo podřazené tomu slovu, ve kterém leží jeho kamínek. V prvním kole vysloví šest názvů měst. V druhém kole hodí kamínek do čtverce se slovem „jména“ a musí v každém čtverci vyslovit jiné jméno atd.

Pokud se hráč netrefí kamínkem do správného čtverce, neumí říct podřazené slovo, skočí na čáru nebo se dotkne v hracím poli země druhou nohou, vypadává ze hry a nastupuje další hráč.

Obměna: do čtverců lze umístit matematické pokyny (*utvoř příklad s výsledkem 8, 20, 65 atd.*) nebo slovní druhy (podstatné jméno, zájmeno, sloveso).