

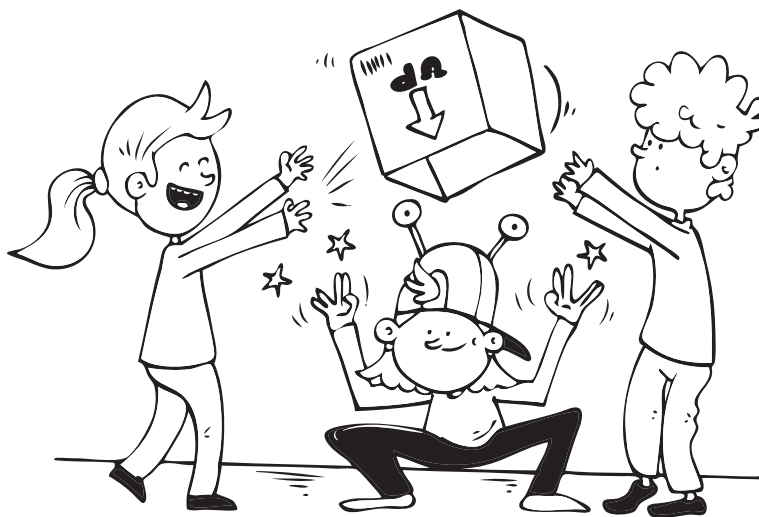
## Na opičáky

Děti sedí v kruhu. Jeden odejde za dveře. Vedoucí hry určí dítě, které představuje opičáka. Opičák vymyslí a předvádí nějaké pohyby: škrabe se na hlavě, tahá se za ucho, hladí se po ruce aj. Ostatní děti, které sedí v kruhu, pohyby opičáka opakuji. Dítě, které bylo za dveřmi, děti sleduje a jeho úkolem je určit, kdo z dětí je opičákem.

## Na kraba

**Potřebujeme:** krabice

Děti se postaví do kruhu a hází si libovolným způsobem papírovou krabicí, kterou musí vždy jeden z kamarádů chytit. Kdo ji nechytí a krabice mu spadne, je mu přiděleno první písmenko ze slova KRAB. Nechytí-li krabici podruhé, přidá k prvnímu písmenku druhé. Hra pokračuje a každý, kdo krabici nechytí, přičte si písmenko další v pořadí. Kdo sestaví celé slovo, vypadává ze hry.



## Klíč

### **Potřebujeme:** klíč

Děti sedí v kruhu a předávají si klíč. Každý, kdo klíč uchopí, přidá k němu nějaké slovo. Hru začínáme větou: *To je klíč.* a klíč dáme jednomu dítěti do ruky. Dítě opakuje větu a přidá slovo: *To je klíč od domu.* a předá ho dál. Další dítě vysloví větu: *To je klíč od velkého domu.* a pošle po kruhu sousedovi. Ten zopakuje větu: *To je klíč od velkého dědečkova domu.* aj.

## Uvidíme, co kdo řekl

Děti sedí v kruhu. Do středu kruhu se postaví jedno dítě, které vedoucí hry vybere. Dítě, které stojí uprostřed, bezhlesně s výraznou mimikou mluvidel vyslovuje jedno slovo. Toto ukáže všem dětem po kruhu minimálně dvakrát. Děti hádají, co to bylo za slovo. Kdo uhodne, vymění si se středovým dítětem roli.

**Obměna:** Aby si děti nedávaly příliš těžká slova, lze středovému dítěti slova určovat a předávat na lístečku, či šeptat do ucha.

## Nové příjmení

Děti sedí na židlích v kruhu a posílají si nohama míček buďto různými směry, nebo soused sousedovi. Ten, kdo má míček u sebe, řekne své jméno a vymyslí si příjmení podle barvy oblečení, které má ten den, právě na sobě (*Petr Modrý, Jitka Červená*). Obměnou může být příjmení podle druhu oblečení, které mají děti na sobě a je jejich nejmilejší (*Pavel Kalhotový, Milena Ponožková, Jana Tričková, Jan Kšiltovka* aj.). Nebo také podle vzorů látek, materiálů, ze kterých jsou jednotlivé druhy oblečení ušity (*Martina Puntíkatá, Monika Květovaná, Pavel Pruhovaný, Milan Počmáraný, David Bavlněný* aj.).

## Pestrobarevná strava

Děti sedí v kruhu na židlích a v pořadí, jak sedí, vedle sebe vymýšlejí, co si dají k jídlu. Mohou si dát pokrmy, které jsou stejně barevné jako jejich aktuální barva oblečení. Kdo má na sobě modré kalhoty, může si dát švestku, borůvku. Kdo má na sobě zelené triko, může si dát papriku, hrášek. Kdo má na sobě žluté triko, může si dát brambory, citron, kdo má hnědé kalhoty, dá si třeba pečené maso a koláč aj. Kdo nic nevymyslí, drží dietu, nedá si nic a počítá si trestný bod. V dalším kole opět vymýšlejí děti nová slova.

## Kouzelné brýle

**Potřebujeme:** kouzelné brýle (obrázek brýlí, sluneční brýle)

Díky této hře se ocitneme ve světě fantazie. Vedoucí hry si připraví kouzelné brýle (namalované na obrázku, staré sluneční brýle atd.) a vymyslí nejrůznější témata pro děti (návštěva veselé čarodějnice, okaté víly, zámecké zahrady, říše živočichů, skřítko Emila aj.). Děti sedí v kruhu, mají hlavu v dlaních a čekají, komu vedoucí hry půjčí kouzelné brýle, aby se mohl podívat do světa fantazie. Vedoucí hry vybírá různá témata a libovolně vybírá některé z dětí k plnění úkolu. Jakmile přidělí kouzelné brýle, dítě, které je má u sebe, vymýšlí tři věty, co může vidět, pokud si kouzelné brýle nasadí. Jakmile hru ukončíme, děti vyhodnotí, kdo splnil svůj úkol nejlépe a kdo vymyslel nejzajímavější věty.

## Nahoře, dole, vlevo, vpravo, před, za

Děti sedí v kruhu a na koho vyjde řada, vymýšlí věci, podle toho, co je nahoře, dole, vlevo, vpravo, před ním a za ním. Za každou správnou odpověď dítě získává jeden bod. Vymyšlená slova (pojmenované předměty) se nesmí opakovat.

## Na šelmu

Děti sedí v kruhu s nohama křížem, rukama obrácenýma dlaněmi vzhůru a položenýma na kolena. Uprostřed kruhu klečí šelma, která se snaží rychlým pohybem pravé nebo levé ruky plesknout někoho do dlaně. Když se jí to podaří, hráč, který nebyl dostatečně pohotový a neucukl, převezme úlohu šelmy.

## Klobouk plný tajemství

**Potřebujeme:** klobouk, kartičky s čísly od jedné do třiceti

Vedoucí hry vloží do klobouku kartičky s čísly. Děti si klobouk posílají po kruhu, každé dítě vytáhne z klobouku jedno číslo a vymyslí nějakou spojitost s vylosovaným číslem. Kdo nedovede vymyslet pohotový komentář, vypadá ze hry.

Například:

- číslo pět: pět dnů má pracovní týden,
- číslo jedna: prvního července začínají prázdniny,
- číslo dvě: dvě máme oči aj.

