

## SCHŮZKA NA DÁLKU – 24. 3. 2020

Sice se dál nemůžeme na schůzkách scházet, to ale neznamená, že si něco nemůžete zahrát doma. Tady je první námět na různé aktivity, některé určitě znáš z oddílu, tak je nauč i sourozence či rodiče.

Budeme rádi, když nám pošlete fotku/fotky, pokud se do něčeho pustíte 😊

### KIMOVA HRA

*Kimova hra je tradiční hra na trénink paměti, pozornosti, ale může mít řadu vylepšení.*

**Co je potřeba:** cca 20 různých předmětů, šátek/látka na jejich zakrytí, papíry, tužky a dobrá paměť

**Lidé:** min. 2

#### **Průběh hry**

- V základní verzi se na stůl rozmístí třeba 20–25 různých předmětů, které se zakryjí šátkem/látkou... Nikdo kromě organizátora/rky je předem nevidí.
- Následně se odkryjí a všichni hráči mají minutu na zapamatování předmětů. Nesmí si nic zapisovat, leda do paměti.
- Poté se předměty zakryjí a každý zapíše na papír, co si zapamatoval. Kdo má nejvíce? Které předměty si nikdo nezapamatoval? Které si naopak pamatovali všichni?

#### **Alternativy**

- Předměty následně přeskládej, kdo pozná, co se změnilo? (nezapomeň si to pamatovat sám/sama)
- Několik předmětů odeber – kdo pozná jaké?
- Soubor otázek – co tam bylo žlutého? Co ze dřeva? Co bylo nejdelší? Bylo tam něco k jídlu? A podobně podle toho, jaké tam máš předměty...
- Předměty lze volit různé tematické (plyšáci, postavičky, formičky, části oblečení), nebo úplně různé, co najdeš doma (lžice, kolíček na prádlo, metr, provázek, hrneček, karabina...)
- Místo předmětů lze využít třeba obrázky – z pexesa, různých karet, nálepek, vystříhané z časopisů, obrázky z jiných her, z Malé oddílové cesty
- Hm a kdo si vzpomene večer či druhý den, které předměty tam byly? 😊



## DIVOKÝ ZÁPAD

*Divoký západ je tradiční karetní hra, kterou zmiňuje již Zapletal (najdeš ji v knize Hry v klubovně, s. 356). Než vůbec můžeš začít hrát, tak je potřeba si vyrobit karty 😊*

**Co je potřeba:** tvrdý papír, nůžky, fixy/pastelky/ a štětí

**Lidé:** min. 3, ale čím více, tím lépe

### **Průběh hry**

- Nejdřív je potřeba vyrobit karty: Tvrdý papír nastříhej na stejně velké kusy – jednotlivé karty, můžeš zvolit velikost jako klasické karty, ale i jinou. Celkem jich potřebuješ 32. Na jednotlivé karty nakresli potřebné postavy:
  - o 22x kovboje, z toho 6 z nich se zvednutýma rukama. Všichni by měli být neozbrojení, nebo měli mít kolty v pouzdrech. Kovbojové mohou vypadat různě, jeden na koni, druhý se opírá o ohradu, třetí hřebelcuje koně, další na něm jede apod.
  - o 8x pistolník, který míří koltem (→)
  - o 2x šerif, ten se vyznačuje dobře viditelnou šerifskou hvězdou.
  - o myslí na to, že karty můžeš použít vícekrát, vyplatí se proto tomu věnovat trochu času a nakreslit pořádně. Koho kreslit baví, klidně lze doplnit i další kovbojskou tematiku (stojící kůň, kousek Saloonu apod.) viz obrázky níže.
- A teď k samotné hře.
- Karty se zamíchají a každý hráč dostane jednu. Zbýlý balíček se odloží doprostřed mezi hráče.
- Začínající hráč reaguje podle toho, co má za kartu. Má-li pistolníka, tak kartu položí před jakéhokoliv hráče a řekne „ruce vzhůru“!
  - o Pokud má daný hráč kovboje se zvednutýma rukama, tak je vše v pohodě. Oba odkládají své karty a berou si nové.
  - o Má-li normálního kovboje, tak je vyřazen ze hry. Pistolník svou kartu odkládá a bere si novou.
  - o Pokud má ale pistolníka, namíří na vyzývatele prstem (=koltem) a řekne „pic/prásk!“. A vyzývající je tímto vyřazen ze hry. Druhý hráč si bere novou kartu.
  - o Pokud je šerifem, řekne „Jménem zákona!“ a pistolníka zatkne – vyřadí mimo hru. Sám si bere novou kartu.
- Hraje další hráč. Má-li pistolníka, tak se situace opakuje. Má-li kovboje (jakéhokoliv), pouze odkládá kartičku a bere si novou.
- Má-li šerifa, pokládá ji na stůl, říká „přidrže se stropu!“ a označí polovinu všech hráčů, kteří musí ukázat své karty (u lichého počtu nižší, tedy zbývají-li jen 3, ukazuje 1). Kdo má kartu pistolníka, je zatčen – vyřazen ze hry. Ostatní si berou novou kartu.
- Principiálně všichni, kdo něco zahrají a nevypadnou, tak si berou vždy novou kartu.



## LOGIK

Možná znáš starší hru logik s barevnými čudlíky, kde je cílem poznat správnou kombinaci protihráče. Máš-li doma tuto hru, máš vyhráno (→), nemáš-li, dá se snadno vyrobit.

**Co je potřeba:** pastelky/fixy/alternativy na čudlíky, papíry, „stínítko“ na správné řešení

**Lidé:** min. dvojice, lze udělat turnaj

### Průběh hry

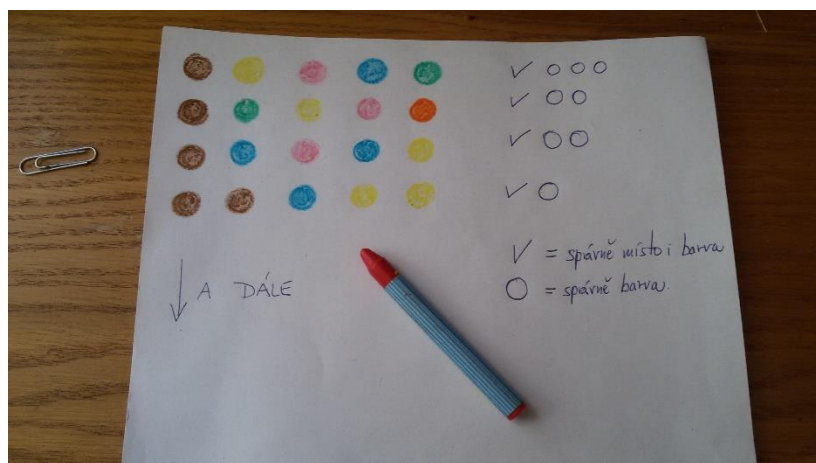
- Hraješ-li s barvami, tak vyberte určitý počet barev, které se smějí použít, čím víc jich bude, tím to bude těžší. Bohatě stačí třeba 6.
- Jeden z vás na papír tak, aby to druhý neviděl, nakreslí barevnou kombinaci teček (třeba 5, zase, čím víc, tím to bude těžší). Dohodněte se předem, zda se barvy mohou či nemohou opakovat.
- Druhý z vás se snaží barvenou kombinaci odhalit. A to tak, že nakreslí stejný počet teček v těch barvách, které si myslím, že použil první.
- První mu pak vyznačí, kolik jich má správně barevně a kolik správně umístěných. Tady zase záleží, jak moc si hru chcete ztížit. Buď to lze zapsat souhrnně – „máš 3 barvy dobře a 1 na správném místě“. Nebo lze vedle té sestavy vyznačit přímo které jsou správně umístěné a které alespoň správně barevně.
- Cílem je uhodnout správnou kombinaci na co nejmenší počet pokusů.



### Alternativy

- Místo barev lze třeba použít číslice, ale třeba taky hmotné věci, pokud jich máš dost – mince, korálky, různé luštěniny a těstoviny apod. Fantazii se meze nekladou.
- Ztížení, jak je pospáno výše, je dáno tím, z kolika barev/číslíc/něčeho jiného se vybírá, kolik se jich musí uhádnout či jak moc přesně se řekne, co máš dobře.

Jednoduchá ukázka průběhu hádání ↓



a správného řešení ↓



## **NEVIDÍCÍ**

*Máš pocit, že skutečně dobře znáš svůj byt? Nebojíš se svěřit do péče sourozencům či rodičům? Tak vzhůru na to. Ale opravdu dobrý pozor, reálně tady hrozí poranění – raději se se zavázanýma očima pohybovat pomaleji a s rozmyslem, než mít rozbitý nos.*

**Co je potřeba:** šátky (a nejlépe odstranění všeho rizikového či věcí, které by mohly dojít k úhoně)

**Lidé:** min. dvojice, lépe více dvojic

### **Průběh hry**

- Princip je jednoduchý a hraje se ve dvojicích (možno i více). Jeden má zavázané oči (nevidící), druhý je jeho navigátor. Cílem se bez úhony dopravit ze startu do cíle za pomoci popisu navigátora.
- Předem se domluví na předávaných pokynech. Buď klasicky vpravo, vlevo, nebo lze ztížit – viz alternativy.
- Role se pak samozřejmě obrací.
- Cílem je vyzkoušet si, jaké je pohybovat se se zavázanýma očima po „známém“ prostředí podle pokynů někoho jiného. Víš vždy, kde přesně seš, nebo si úplně jistý/jistá nejsi? A jaké to je někoho navigovat? Proč dělá něco jiného, než co mu říkám? Která role tě bavila víc?

### **Alternativy**

- Místo slov se používají jen předem domluvené zvuky.
- Nevidící se musí postupně dotknout několika bodů – speciální vytvořená dráha.
- Nevidící nese v ruce lžici s pingpongovým míčkem, nebo třeba na hlavě knihu. Musí se tak soustředit nejen na pokyny od navigátora, ale i na rovnováhu.
- Pokud máte více dvojic a bezpečné prostředí, lze uspořádat závody.
- Pro experty – nevidící absolvuje něco jako opičí dráhu (přelézt židli, podlézt stůl, taky už je ale potřeba opravdu velká opatrnost).
- Hrát se dá i venku v rámci zdravotní procházky, ale dobře zkontrolujte terén, aby tam nečíhaly nějaké větve, kameny apod.
- Na spoustu dalších variant určitě přijdete sami.

## OHEBNOST

*Máš pocit, že jsi extra ohebný/á? Tak schválně, jestli zvládneš následující cviky...*

**Co je potřeba:** u každého cviku uvedeno samostatně + rozhodně foťák, kdo některé tyto cviky dokáže, tak to za fotku určitě stojí.

**Lidé:** min. 2 – jeden jakožto záchrana při pádu

### **A je to tu:**

- Vrána
  - o Tohle je na rozehrátí 😊
  - o Nejdřív si klekni, lépe dřepni a ruce polož dlaněmi na zem před sebe. Následně se kolena opři o lokty, budeš při tom pravděpodobně muset lokty pokrčit, aby tam kolena dobře držela. Ve finále máš veškerou váhu na ruce. Tak takhle vypadá vrána.
- Špaček
  - o Co je potřeba: víčko od pet lahve
  - o Dokážeš ústy zvednout víčko od pet lahve ze země, když budeš stát na jedné noze a nesmíš se k tomu dotýkat ničeho rukama? Prý to fakt jde 😊
  - o Nám se to doma nepovedlo, až se to někomu povede, pošlete fotku, doplníme sem!!!
- Protáhnutí s koštětem
  - o Tohle je aktivita, kterou jsem hrála na cyklokurzu na základce. Potřebuješ k ní koště/mop/dřevěnou tyč, která se nezlomí. Vezmi tyč do rukou tak, abys ji držel/a vodorovně ve vzduchu před sebou a zespoda (to znamená, že koukáš na své prsty a nehty, ale nevidíš hřbet ruky. No a teď ještě ruce vyměň = překříž (stále ale koukáš na své prsty a nehty, ne hřbet ruky). Tvoje ruce tak vytvoří spolu s tyčkou trojúhelník.
  - o Teď přichází to nejlepší. Trojúhelníkem, který ti vznikl mezi koštětem a kříženýma rukama se protáhni. Začni od hlavy, kolem zad až k nohám. Ve výsledku bys měl/a mít koště zas před sebou, akorát budeš mít trochu vyvrácené ruce...

## HOROLEZCI, HOROLEZKYNĚ, HOROLEZČATA

*I doma lze lézt na Mount Everest, nebo třeba na Sněžku! Stačí k tomu překvapivě jen plato od vajíček, barvy a kuličky/kaštiny či něco podobného 😊 Jen je potřeba dát si pozor, ať neskončíte v nemocnici...*

**Co je potřeba:** plato od vajíček, případně několik menších, tempery/voskovky, kuličky/kaštiny/čím se dá házet

**Lidé:** klidně i jeden, ale ve vícero je to větší zábava

### **Průběh hry:**

- Nejdřív je potřeba vytvořit si pořádné pohoří. Není nutné mít Himaláje, klidně si vyrobte Alpy, Krkonoše, nebo jiné oblíbené pohoří. Pohoří bývají různě vysoká a mají nejvyšší horu. Proto vyberte tu, která bude nejvyšší (osmitisícovka) a barevně ji označte, stejně jako důlek vedle (zvolte jednotný systém, třeba hora a vždy vpravo vepředu od ní důlek). Kromě nejvyšší hory jsou tam další vysoké. Vyberte tedy druhé nejvyšší (třeba šestitisícovky) a označte je jinou barvou. Takto vyrobte ještě několik čtyřtisícovek, třitisícovek a dvoutisícovek. Kromě nich nakreslete ještě na jednu horu červený kříž (nemocnice) a černý kříž (hřbitov). Ostatní hory budou tisícovky. Pokud zvolíte ne-Himaláje, stejně raději zachovejte číslování, lépe se pak počítají body 😊
- No a cílem je vylézt co nejvíce vrcholů. Každý velitel expedice má stejný počet horolezců (třeba 2, ale klidně i více; jako horolezce lze využít kuličky, kaštiny – vyzkoušejte, které nejméně vyskakují ven 😊).
- Pohoří umístěte nejlépe ke zdi, nebo ke skříni, ale klidně i do prostoru. Startovací čára je cca 3 m od pohoří.
- V každém kole postupně hráči hází své horolezce na pohoří a sčítají či odčítají si body. Za každou trefenou horu získává počet bodů podle její výšky. Když někdo hodí horolezce do nemocnice, tak se zranil/a, platí poplatek 10 000 za vyléčení a vrací se do hry. Když někdo hodí hřbitov, tak se bohužel jeho horolezec zřítíl a zahynul. Dál už s ním nepokračuje. Pokud přijde o všechny své horolezce, může začít znovu, ale od 0.

### **Alternativy:**

- Lze dopředu říci, kolik bude mít hra kol, nebo naopak jaká je vítězná částka.
- Podle zručnosti lze přidávat počty nemocnic a hřbitovů...
- Záleží na Vás, zda uznáte i horolezce, kteří „vyskočili ven“.



## ZASAĎ SI ROSTLINU A SLEDUJ, JAK ROSTE

**Co je potřeba:** Semínka rukoly/řeřichy/kmínu/jiného koření..., hlína, květináč a pravidelné zalévání

**Lidé:** klidně sám/sama, ale i celá rodina – každý může sledovat jinou rostlinu

### **Postup:**

- Semínka zasad' a podle návodu se o ně starej. Většinou se semínka trochu zarývají do hlíny. Nezapomínej je zalévat, ale zas to nepřeháněj, ať neuhnijí.
- Můžeš si dělat foto i písemné záznamy o tom, jak rostou. Výhodou fotek je, že pak budeš mít celou sérii růstu.
- Pokud zasadiš něco jedlého, tak je výhoda, že to postupně můžeš jíst, případně se to bude hodit v kuchyni 😊

### **Alternativy:**

- Zkus zasadit loňský kaštan, žalud – třeba taky vyroste. Nebo třeba avokádovou pecku.
- Některé tipy tvrdí, že ve vodě můžeš takto pěstovat zbytek zeleniny a doroste. [Tady](#) je návod v angličtině – někteří z vás zvládnou sami, nebo poproste starší sourozence či rodiče o překlad.

## ZÁZNAM POČASÍ

*Na táboře se snažíme sledovat pravidelně počasí. Můžeš to zkusit i doma. Můžeme pak porovnat, jak se lišilo počasí na Letné, v Holešovicích, jiných částech Prahy či různě na chalupách apod.*

**Co je potřeba:** venkovní teploměr, výhled na nebe, případně srážkoměr či jakékoliv další vychytávky (kdo má tzv. meteostanici, tak může sledovat i vlhkost apod.)

Jak to probíhá:

- Pravidelně 3x denně (třeba po snídani, po obědě, po večeři) sleduj všechny přístroje, které měří počasí a máš je k dispozici, a zaznamenávej informace. Zároveň nezapomeň mrknout na nebe, jestli je aktuálně slunečno, zataženo, prší apod.
- Všechno průběžně můžeš vykreslovat do grafu, doplňovat obrázky k počasí podle aktuální situace (mrak, slunce, blesk,...).
- Fotky záznamů pak vystavíme.

Tady je ukázka meteo záznamu z Tábora Robotů (2015):

