

## SCHŮZKA NA DÁLKU – 31. 3. 2020

A je na světě druhý námět na různé aktivity, některé určitě znáš z oddílu, tak je nauč i sourozence či rodiče. A jiné budou třeba novinkou...

Nezaplatitelnou inspirací je „starý dobrý Zapletal“, řada her, které shromáždil ve svých knihách se zdají jednoduché, ale právě v jednoduchosti je často jejich síla. Navíc je možno si je upravit podle vlastních potřeb.

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

### BĚŽECKÉ ZÁVODY

*Běhat se dá i uvnitř, nebo se alespoň pořádně protáhnout. Vyzkoušej některou z nabízených variant.*

**Co je potřeba:** běžný nábytek a vybavení doma, papíry, balonek, stopky, tužka, + případné doplňky, co vás napadne

**Lidé:** min. 2

#### Opičí dráha

- V běžeckých závodech jde o čas, tady se ale situace komplikuje v tom, že trasa není úplně tradiční... Jeden, nebo klidně všichni dohromady vymyslí trasu, kterou jsou schopni zvládnout ti nejmenší, ale i ti největší, co se budou účastnit. Když se vyjasní trasa – klidně si to napište, naznačte hlavní místa apod. – tak začíná první. Klidně zkuste více kol, když se někomu zrovna něco nepovede, má šanci se vylepšit.
- Předem se ale dohodněte:
  - o zda se počítá nejlepší výsledek, nebo průměr,
  - o jestli jsou nějaké penalizace za špatný průchod překážkou
  - o jasně určete, kdo je rozhodčí a má poslední slovo v případě sporů.
- Nápady na překážky: proplazení se pod stolem/pod židli 😊, přeazení stolu/lavice, slalom mezi židlemi/předměty/lahvemi, skok z polštáře na polštář, přeskočení židle/hrnce/kýble/..., dotknout se nějakého místa, odpal hadráku koštětem na cíl apod.

#### Papírovaná

- Zde je potřeba připravit listy papíru/novin/kartonu/... tak velké, jaká je největší noha hráče (trochu větší). Trasa z jednotlivých papírů se pak skládá primárně na zemi, kladeš za sebe jednotlivé papíry, v různé vzdálenosti. Nemusí jít jen po zemi, lze ozvláštnit i začleněním lavice, stolu, záleží, jak moc bytelné doma máte...
- Alternativou je zařazení dalšího prvku, a to třeba nesení tenisáku na knížce, míčku na lžici, pinkání nafouknutého balonku apod.
- Předem se dohodněte:
  - o Co se stane, když někdo vyšlápne mimo – třeba jen kouskem nohy
  - o Kolik kol bude a jak se počítá celkový výsledek
  - o Kdo je hlavní rozhodčí a má poslední slovo v případě sporů

### HRY U STOLU NA PŘESNOST

*Her u stolu je nepřeberné množství. Tady je pár námětů, které rozvíjejí přesnost, příště zas budou hry zaměřené na něco jiného.*

**Co je potřeba:** šátek, stopky, papír a tužka + viz jednotlivé hry

**Lidé:** min. 2 (ale lze trénovat i samostatně)

#### Třídění

- Co je potřeba: mince/různé druhy těstovin, luštěnin apod./různě velké korálky/vystříhané obrazce z papíru, ...

- Princip je velmi jednoduchý. Hromádka obsahuje třeba 3 druhy mincí/korálků/těstovin, cílem hráče je je co nejrychleji se zavázanýma očima správně roztrždit.
- Čím více druhů a kusů, tím je to složitější. Nezapomeňte předem určit, jaká je časová penalizace za špatně umístěný kus. A stejně jako u předchozí hry, kolik bude kol a jak se počítá finální výsledek (nejlepší, průměrný...).



### Kancelářské sponky

- Co je potřeba: kancelářské sponky
- Tady je princip ještě jednodušší. Za jak dlouho spojí hráč sponky v jeden řetěz? Kolik sponek dáte, podle toho to bude těžké a dlouhé. Je zřejmé zlepšení třeba při třetím pokusu? 😊 A stejně jako u předchozích her, kolik bude kol a jak se počítá finální výsledek (nejlepší, průměrný...).



### Rovnění zápalek

- Co je potřeba: krabička zápalek (příp. více)
- Krabičku sirek vysyp na stůl a zamíchej, aby hlavičky sirek směřovaly na různé strany. Za jak dlouho hráč se zavázanýma očima vrátí sirky do krabičky, tak, aby byly hlavičky jedním směrem a následně krabičku zavře?
- Nezapomeňte dohodnout penalizaci za sirky umístěné opačně (hlavičkou na jinou stranu).
- No a co když smíš použít jen jednu ruku? A co když smíš použít jen tu svoji „nešikovnější“ ruku? Jak se promění čas?
- Sirky může rovnat více lidí najednou, ale je zábava to pozorovat 😊



### MIKÁDO

*Mikádo patří taky mezi tradiční hry, původem pochází z Japonska. Možná máš tyčky doma, to si pak můžeš zahrát rovnou. Ale klidně si je lze vyrobit, stačí mít špejle a barvy.*

**Co je potřeba:** fixy, špejle

**Lidé:** min. 2

#### Průběh hry

- Pokud nemáš hru mikádo, tak si ji nejdřív vyrobíme. Potřebuješ celkem 41 špejlí a barvy. Špejle je potřeba označit podle následujícího schématu:
  - o 15 kusů po 2 bodech (např. 2 tlusté červené pruhy na začátku a na konci špejle)
  - o 15 kusů po 3 bodech (např. 2 tlusté modré pruhy na začátku a na konci špejle)
  - o 5 kusů po 5 bodech (např. 3 tlusté zelené pruhy na začátku, uprostřed a na konci špejle)
  - o 5 kusů po 10 bodech (např. 3 tlusté hnědé pruhy na začátku, uprostřed a na konci špejle)
  - o 1 kus za 20 bodů (např. celá černá/zlatá/...)
- V původní japonské verzi se dvacetibodové špejli říká mikádo, desetibodovým mandaríni, pětibodovým samurajové, tříbodovým bonzové a dvoubodovým kuliové.
- Všechny špejle vezmete do dlaně, dáte kolmo ke stolu a pustíte (v ideálním případě se různě převalí přes sebe). První hráč vybírá jednu špejli za druhou, dokud s nějakou vedlejší nepohne. Jakmile se to stane, přichází na řadu další hráč atd. Pokud se někomu podaří získat mandarína nebo mikádo, může si s nimi pomáhat při vybírání dalších špejlí.
- Vyhrává ten, kdo má po rozebrání všech špejlí nejvíc bodů.



## TROCHA POHYBU

*Něco pro ty, kterým chybí trocha souboje, tělocvičných aktivit. Jedna aktivita spíše na ruce, druhá na nohy.*

**Co je potřeba:** šátek/provázek/pásek

**Lidé:** min. dvojice

### **Kočí souboj**

- Na kočí přetahy není potřeba nic, kromě schopnosti udržet se ve vzporu ležmo 😊 Výchozí poloha dvou hráčů je tedy vzpor ležmo (= klik). Hlavami jsou proti sobě, jeden od druhého na dosah. Cílem je potrhout druhému ruku tak, aby se mu podlomila i druhá ruka, ale sám/sama zůstat v kliku... Pro někoho zivačka, pro jiného už jen vydržet ve vzporu ležmo velká výzva...

### **Eskymácké přetahy**

- Při eskymáckých přetazích zaujímají hráči pohodlnější polohu – leží na břiše. Hlavami jsou od sebe a dotýkají se v oblasti kolen (pravá noha je ohnutá vzhůru). Právě přes nohu mají převléknutou smyčku (šátek/provázek/pásek/smyčka... co najdete doma, pozor, aby příliš nedřelo). Na znamení začnou lézt směrem dopředu a snaží se přetáhnout soupeře (nohu ale stále drží ohnutou na 90°). Cílem je dotknout se předem stanovené mety (každý má svoji stejně vzdálenou metu).

## HRY U STOLU – STRATEGIE

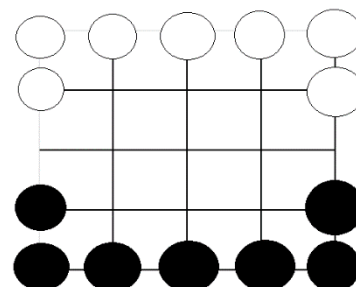
*Strategických her je taky spousta. Znáš ty tradiční? Třeba Ko-no, sedm levhartů, nebo kolečka a křížky? Pokud ano, máš to snazší, pokud ne, můžeš se tady o nich něco dočíst, sehnat vybavení a pustit se do toho. U všech her stačí dva hráči, je-li Vás více, můžete uspořádat turnaj.*

**Co je potřeba:** u každé hry samostatně

**Lidé:** 2+

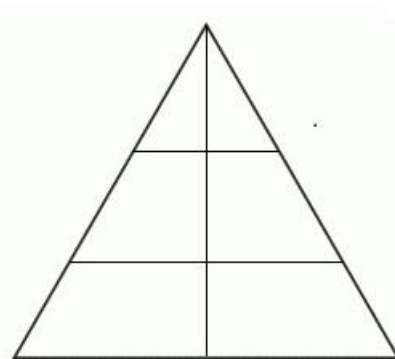
### **Ko-no**

- Co je potřeba: herní plán, 7 tmavých a 7 světlých kamenů (lze nahradit čímkoliv – knoflíky, těstoviny, luštěniny, hrací kameny z dámy, figurky, kameny skutečné, škeble...)
- Herní plán se sestává ze čtvercové sítě o 16 polích (tedy 4x 4). Důležité ale nejsou daná pole, ale čáry, respektive spojnice na čárách! Lze si jej nakreslit normálně na papír.
- Základní rozložení ukazuje obrázek. Hráči se po každém tahu střídají. Táhnout se dá tak, že se posune jakýmkoliv kamenem napříč přes plochu pole na nejbližší volný bod, kde se protínají, nebo sbíhají dvě čáry (netáhne se tedy po čárách a ani nesmí být dva kameny na sobě). Kameny lze posouvat dopředu i dozadu. Hráč musí vždy hrát, i kdyby to nebylo pro něj výhodné.
- Cílem je přesunout všechny své kameny na opačný konec hracího plánu (tedy tam, kde byly původně kameny soupeře).
- Vypadá to jednoduše, ale zvládnete se zároveň plynule přesouvat a blokovat cestu soupeři?



## Sedm levhartů

- Co je potřeba: herní plán, 7 tmavých a 1 světlý kámen (lze nahradit čímkoliv – knoflíky, těstoviny, luštěniny, hrací kameny z dámy, figurky, kameny skutečné, škeble...)
- Herní plán má tvar rovnostranného trojúhelníku rozděleného jednou čarou svisle a dvěma vodorovnými (viz obrázek). Na trojúhelníku je tak 10 bodů – míst, kde se stýkají či protínají dvě nebo tři linie. Kameny se pohybují jen po těchto bodech a posouvají po čarách.
- První hráč má 7 tmavých kamenů (levhartů), druhý hráč 1 světlý (tygra). Začíná hráč s tygrem, umístí ho na jakýkoliv bod na trojúhelníku. Pak umísťuje první hráč prvního ze svých levhartů. Následuje hráč s tygrem – přemísťuje ho na kterýkoliv sousední volný bod. Pak pokračuje s umístěním dalšího levharta první hráč. A tak se to střídá.
- Když se na sousedním bodu vedle tygra ocitne nechráněný levhart, za nímž je další bod prázdný, může ho tygr přeskočit a tím ho vyřadí ze hry. Čím víc jich vyřadí, tím větší jsou jeho šance na výhru.
- Levharti jsou hráčem tedy rozmísťováni jednak tak, aby byli vzájemně chráněni, a zároveň, aby postupně uzavřeli tygra, aby se nemohl hnout. Když se tak stane, vyhrává hráč s levharty. Hráč s tygrem naopak tehdy, když sežere tolik levhartů, že jej nemohou zbylí obklíčit.



## Kolečka a křížky

- K této hře potřebujete čtvercovou síť o 36 polích (tedy 6x6). Princip je podobný jako v piškvorkách, jeden má křížky, druhý má kolečka a střídají se v tazích. Mohou obsadit kterékoliv prázdné pole. Není ovšem cílem vytvořit linii stejných značek, ale mít jich co nejvíce pohromadě v řádce, sloupci či na úhlopříčce (a to nejen té nejdelší, ale všech, které mají alespoň 3 pole).
- Stěžejní je, kolik se vám jich podaří umístit do stejného řádku/sloupce/úhlopříčky:
  - o Pokud 1 či 2, tak za to žádný bod není
  - o Pokud 3, tak za to je zisk 2 body
  - o Pokud 4, tak za to je zisk 4 body
  - o Pokud 5, tak zisk je 6 bodů
  - o Pokud 6, tak zisk je 8 bodů
- Pravidla jsou celkem jednoduchá, ale je potřeba si hlídat nejen vlastní záměry, ale i ty soupeřovy...

X		O			
	O	X			
	X	O	O		
			X		

## ODREAGOVÁNÍ 😊

Místo dlouhodobých aktivit je tu něco na uvolnění

### Co je potřeba:

Lidé: čím víc, tím líp

### Hlasy zvířat

- Aneb proč se nevrátit do ještě mladších let... Možná znáte od mladších sourozenců, z okolí, na ulici... A jak dělá prasátko? A jak opička? No, to by ještě šlo, ale určitě jste si jistí, co vydává za zvuky třeba kos? Nebo srnka? Umíte rozlišit prase domácí a prase divoké?
- Připravte si kartičky, na které buď napíšete, nebo můžete napsat i nakreslit nějaké zvíře, ptáka, podle vašich schopností... Buď je můžete vyrobit všichni společně, nebo celou sadu zná jen organizátor/ka. Kartičky pak

promíchejte a jde se na to. Cílem je poznat co nejvíce zvířat, která předvádí ostatní. Kdo jej pozná, kartičku získává. V předvádění se pravidelně hráči střídají.

- Úpravy
  - Lze hrát na dvojice – předvádějící se snaží, aby jej poznal jen spoluhráč, ne ostatní.
  - Pro znalé lze místo zvířat použít třeba hlasy známých osobností.

## Pantomima

- Někteří ji zbožňují, jiní ji moc nemusí. Každopádně často bývá zdrojem dobré zábavy. Základní princip je jednoduchý: předvést beze slov vybrané slovo. A jaké jsou další možnosti?
- Předváděná slova
  - Lze vybrat klasiku: mix různých slov, co vás zrovna napadne, vidíte kolem sebe...
  - Lze se zaměřit na nějaká specifická: zvířata, tělocvičné nářadí, tábornické dovednosti, pohádkové postavy, postavy ze seriálů, sporty, lidské vlastnosti, osobnosti z různých oblastí
  - Lze si ztížit, že budete používat min. dvouslovné výrazy: prázdná lahev, mísa s koláčem, chytrá horákyně,
- Jednotlivci, skupiny...
  - Lze hrát všichni jako jedna skupina – 1 předvádí, ostatní hádají, střídají se
  - Lze hrát na dvojice (či větší skupiny) – časový limit pro předvedení co nejvíce slov
  - Licitovaná pantomima – hrají skupinky, z každé 1 přijde k hromádce slov a vylosují si jedno společně, pak licitují, kdo je schopen to své skupince předvést za méně vteřin. Kdo nabídne méně vteřin, začíná (licitování začíná na 1 minutě a klesá se, lze až k 0 vteřin = zaujme jen pozici, případně -1 vteřin= skupina rovnou hádá 😊). Pokud skupina neuhodne, je na řadě druhý.