

## **Popis her**

### **Opičí dráha**

Hráč musí zvládnout několik úkolů – přehopkat puntíky, skákat po levé a později po pravé noze, udržet rovnováhu při přechodu po čáře, zvládnout skok snožmo, různé druhy výskoků a otoček, případně dřepy a kliky a sprintovat do cíle. Jednotlivá kola se mohou stopovat a dát prostor pro soutěžení několika hráčů.

### **Twister**

Adaptace oblíbené hry pro 2 a více hráčů. Začíná se roztočením obyčejné láhve uvnitř různobarevného kruhu. Podle toho, kam hrdlo láhve ukáže, druhý hráč přesouvá ruce i nohy po barevných puntíciích tak dlouho, dokud dokáže plnit zadání stanovené točením láhve a udržet přitom rovnováhu a nespádnout.

### **Abeceda**

Hráč vezme kamínek a hodem určí první písmeno, na toto písmeno musí vymyslet a říct domluvený počet (např. 5 nebo 10) slov, která na toto písmeno začínají (může se jednat i o jména, města, pojmy – cokoliv, co si hráči vyloženě nezakáží). Slova se nesmí opakovat. Výjimku tvoří písmena na Q, W, X a Y - u těch stačí říct pouze jedno slovo. Další výjimka je u písmen B, F, L, M, P, S, V, Z, u kterých musí hráč vyjmenovat příslušná vyjmenovaná slova (všechna).

Alternativou může být abeceda zobrazená ve formě počítačové klávesnice.

### **Zrcadlo**

Hráči se postaví naproti sobě, každý do středu jednoho kruhu s puntíky. Jeden z hráčů dělá předlohu, jeho úkolem je vymyslet a provést sérii pohybů směřovaných na přilehlé barevné puntíky. Ostatní hráči musí tyto pohyby přesně zopakovat – jako by byli zrcadlovým obrazem prvního hráče. Hráči si tak mohou netradičně zacvičit, nebo vytvářet originální taneční kreace.

### **Skákací panák**

Úkolem hráče je přeskákat panáka v pořadí čísel po jedné nebo obou nohách, a to bez přešlapů. Úlohu si může znesnadnit vhozením kamínku nebo hakisaku před každým kolem na postupně se zvyšující čísla (a pole) na postavě. V daném kole pak pole s tímto číslem musí vynechat. Připadá vám políčko příliš malé pro vaši nohu? Zkuste skákat po špičkách! Vše ostatní, včetně věku, je jen výmluva. Po přešlapu či netrefení se do očíslovaného pole kamenem je potřeba kolo opakovat. Mezitím skáče protihráč. Ten, kdo první proskáče celého panáka, vyhrává.

### **Přeskok**

Hráči se pohybují okolo plochy představující moře plné žraloků - moře mohou obíhat i přeskakovat ze značky na značku. Důležité je nespádnout do vody. Pro zpestření je možné určit jednoho z hráčů, který bude představovat žraloka a bude se snažit ostatní stáhnout k sobě do vody. Kdo u něj skončí, vypadává ze hry nebo se stává druhým žralokem – podle domluvy.

### **Terč**

Zkouška dovednosti pro libovolný počet hráčů. Hráči se dopředu domluví, kolik hodů má každý hráč a z které pozice budou házet. Házet mohou přineseným hadrovým míčkem, šiškou, kamínkem... a číselnou hodnotu jednotlivých hodů sčítají.

## Čokoláda

Hráči postupně proskákávají jednotlivé obdélníky a při každém skoku řeknou slovo z kategorie v daném kole (začínající na libovolné písmeno). Po dokončení kola přichází na řadu další kategorie.

Příklad:

1. kolo: Praha, Brno, Ostrava, Olomouc, Přebyslav, Krnov, Chomutov, Opava

Možné usnadnění opakováním:

1. kolo: Praha, Praha, Ostrava, Ostrava, Opava, Opava, Krnov, Krnov

V předposledním kole si hráč, který se do tohoto kola dostane nejrychleji, vymyslí vlastní kategorii.

Například „značky aut“. Aniž by někomu tuto kategorii prozradil, proskáče herní tabulku vyjmenovává postupně značky aut (např. Mazda, Ferrari, ...). Na ostatních hráčích je, aby uhádli, o co se jedná, a slova daného kola zopakovali nebo obměnili za jiná, též kategorie. V posledním kole je úkolem hráče projít všechna políčka tabulky poslepu, aniž by se dotknul čáry. Jeho úspěšnost kontrolují ostatní hráči. Vyhrává ten nebo ti, kteří toto kolo zvládnou nejdříve.

Varianta hry - čokoládu je možno hrát i jako obměnu známé hry „Země, město“. V tomto případě si hráč vždy zvolí písmeno a s vyjmenováváním slov na ně začínajících postupně proskákává tabulku. Dvě poslední políčka jsou v tomto případě vynechána a jedno z kol vypadá například takto: Curich (město), Cecilka (jméno), Cibetka (zvíře), Clona (věc), Cypřiš (rostlina), Cookovy ostrovy (stát)

## Lodě

Hra pro dva hráče, která simuluje námořní bitvu. Každý hráč má k dispozici dvě herní pole (sítě 10 × 10 čtverečků) opatřené souřadným systémem (řádky označují číslice, sloupce písmena, každý čtvereček herního pole tak má své souřadnice tvořené písmenem a číslicí). Do prvního herního pole si hráč umístí lodě své flotily, do druhého pak zaznamenává střely na flotilu protivníka. Ještě před vlastním umístěním lodí je potřeba, aby se oba hráči dohodli na složení svých flotil. Flotily obou hráčů se shodují jak v typech lodí, tak v jejich počtu. Oba soupeři poté zakreslují do první sítě své rozestavení lodí, a to tak, že se lodě nesmí nikde dotýkat jedna druhé, stranou ani rohem. Mohou ale být různě otočené - svisle, nebo i vzhůru nohama, a mohou se dotýkat stran herního pole. Pozor! Protihráči si nesmí navzájem vidět na svá herní pole. Hráči se v tazích pravidelně střídají. Hráč na tahu řekne souřadnice jednoho pole, o kterém si myslí, že by na něm mohla být některá z protivníkových lodí. Druhý hráč zkontroluje, zda protihráč trefil některou z jeho lodí nebo ne. Výsledek potom oznámí slovy „zásah“ nebo „mimo“. Oba hráči si výsledek střelby zakreslí do svých mřížek - střílející hráč do druhé sítě a napadený do první, v níž má své lodě. Zásah se obvykle označuje křížkem, střelba mimo tečkou. Napadený hráč nemusí hlásit, jaká z jeho lodí je zasažena, ale při zasáhnutí posledního dosud nezasaženého pole své lodě, musí tento hráč oznámit potopení lodě slovy: „Zásah a potopena“. Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z hráčů podaří vypátrat a zneškodnit všechny protivníkovy lodě.

Obměny hry - lodě se smí dotýkat rohem / hra je omezena časem / hra je omezena počtem střel / hra končí potopením křižníku / zvýší se počet lodí / přidají se jiné typy lodí / v sítích pro lodě je možné hrát i jiné hry pro čtverečkovaný papír, např. piškvorky...