

HRY PRE VEDÚDICH

OBSAH

ČO MÁME SPOLOČNÉ?	2
VERÍŠ? NEVERÍŠ?	3
MAČKA VO VRECI	5
AKTIVITY – PRÍSLOVIA	6
THE VIKING GAME	9
POPTA	9
BOMBA	10
CESTA DO JERUZALEMA	10
SKÚŠKA DÔVERY	11
CIP CAP	12
CHYŤ UTERÁK	13
TRÓNY	14
BALÍM SI KUFOR	15
KTO MÁ ŤAŽŠÍ KUFOR	16
POHYBLIVÝ RAD	16
VELITEĽ BIMPERLE	17
NÁJDI PERO	17
ŠEPKANIE	18

ČO MÁME SPOLOČNÉ?

Počet osôb: 10-30

Čas: 15-30 minút

Všetci sa posadia na stoličky do kruhu tak, aby sa navzájom videli. Zakaždým, keď sa stotožnia s vetou, ktorú povieš sa postaví a mení sedadlo. Potom ten, ktorý povedal vetu sa pokúša dostať na stoličku. Ten, ktorý ostane stáť, musí povedať ďalšiu vetu. Cieľom aktivity je, aby sa účastníci hry lepšie poznali a zistili, čo majú spoločné.

Po aktivite sa môžete porozprávať o tom, aké podobnosti sa objavili s inými členmi skupiny. Ktoré zistenia ich najviac prekvapili? a pod.

Príklady:

1. Mám staršieho súrodenca.
2. Mám oblečené niečo modré.
3. Dnes som neraňajkoval.
4. Občas si zabudnem umyť zuby.
5. Keď sa rozčúlím je lepšie sa ku mne nepribližovať.
6. Neznášam mačky.
7. Nikdy by som nejedol morské plody.
8. Keď pozerám smutné filmy, tak sa rozplačem.
9. Som vyšší ako jeden z mojich rodičov.
10. Zbožňujem brokolicu.
11. Moja obľúbená farba je hnedá.
12. Viem hýbať ušami.

13. Už som si farbil vlasy.
14. Nikdy som rodičom nebral drobné z peňaženky.
15. Moja izba je práve teraz ako po výbuchu.
16. Radšej by som ostal doma a pozrel si film, ako šiel na divokú párty.
17. Mám strach zo zubára.
18. Rád by som vyskúšal zoskok padákom.
19. Viem hrať na nejakom hudobnom nástroji.
20. Mám stres z telefonovania neznámym ľuďom.

VERÍŠ? NEVERÍŠ?

Počet osôb: 6-30

Čas: 5 minút

Život je niekedy zvláštnejší ako vymyslené príbehy. Prečítam vám určité tvrdenia a vašou úlohou je rozhodnúť, či sú pravdivé alebo vymyslené. Ak si budeš myslieť, že daný výrok je pravdivý, zdvihneš ruku.

1. Viac ako polovica ľudí na zemi nikdy neprijala telefónny hovor. (pravda)
2. Gumené pneumatiky vás v aute uchránia pred bleskom. (nepravda)
3. Šváb dokáže prežiť niekoľko dní bez hlavy. (pravda)
4. Krokodíl nedokáže vyplaziť jazyk. (pravda)

5. Je vedecky dokázané, že väčšina bábätiek sa viac podobá na otca než na matku. (nepravda)
6. Potkany sa rozmnožujú tak rýchlo, že jeden pár potkanov by za 18 mesiacov mohol mať až milión potomkov. (pravda)
7. Priemerný človek prehltnie ročne 8 pavúkov. (nepravda)
8. Delfíny spia s jedným okom otvoreným. (pravda)
9. Počas 80-ročného výskumu 200 000 pštrosov ani jeden pštros nestrčil hlavu do piesku. (pravda)
10. Podľa štúdie Svetovej zdravotníckej organizácie prirodzené blondínky za dvesto rokov úplne zmiznú. (nepravda)

Myšlienka:

Niekedy je ťažké oddeliť pravdu od fikcie. Nepravda sa nám niekedy zdá rovnako uveriteľná ako pravda a naopak. Preto musíme byť opatrní v tom, čomu uveríme. Ľudia dnes veria rôznym veciam a budú sa snažiť presvedčiť nás o svojej pravde. Jedinou Pravdou, ktorej sa oplatí veriť je však Ježiš Kristus.

MAČKA VO VRECI

Počet osôb: 8-20

Čas: 10-20 minút

Ako môžem veriť, že niečo existuje, ak to nevidím?

Pomôcky:

Rôzne predmety (veci, ktoré používame každý deň alebo aj nejaké zvláštnosti) uložené vo vreci alebo taške.

Návod:

Do vreca alebo veľkej tašky poukladaj rôzne predmety. Predmety nesmú byť ostré, aby sa účastníci neporezali. Potom jednému účastníkovi zaviaž oči šatkou. Jeho úlohou bude siahnuť do vreca, vybrať si jeden predmet a hmatom prísť na to, čo to je.

Možnosť hádať ponúkni viacerým účastníkom, prípadne zmeň hru na súťaž.

Diskusia:

1. Aké to bolo siahnuť rukou do vreca? Čo ste očakávali?
2. Bolo ľahké identifikovať jednotlivé predmety? Čo vám sťažovalo hádanie?

Myšlienka:

Je množstvo vecí, ktoré nevidíme, to však neznamená, že neexistujú. Podľa Listu Hebrejom je viera zárukou toho, čo nevidíme. Vďaka viere veríme v existenciu vecí, ktoré nemôžeme poznávať fyzickým zrakom.

Táto aktivita môže byť odrazovým mostíkom k diskusii na rôzne témy (ako dokázať existenciu Boha, čo je viera, existuje nebo?...).

AKTIVITY – PRÍSLOVIA

Počet osôb: 10-20

Čas: 20 minút

Účastníci predvádzajú známe slovenské príslovia iba pomocou pantomímy. Zábava zaručená!

Pomôcky: príslovia, stopky, hodinky

Návod:

Skupinu rozdeľ na dve menšie. Ich úlohou bude predvádzať príslovia alebo porekadlá iba pomocou pantomímy bez použitia zvukov a slov.

Na striedačku si zástupcovia skupiniek („herci“ v rámci jednej skupinky sa musia striedať) vyťahujú kartičku s príslovím tak, aby nikto iný nevidel, čo je na nej napísané a budú mať

minútu na znázornenie príslovia (samozrejme, že neznázorňujú obe skupinky naraz).

Nezabudni sledovať čas na hodinkách alebo použi stopky. Hádať o aké príslovie ide môžu obidve skupinky. Tá, ktorá uhádne získava bod.

Ak vás hra bude baviť, hrajte až kým sa neminú všetky kartičky. Víťazí skupinka s najvyšším počtom bodov.

Príslovia:

Hlad je nejlepší kuchár.

Čo oči nevidia, to srdce nebolí.

Nehas, čo ťa nepáli.

Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne.

Lepší vrabec v hrsti ako holub na streche.

Ako si kto ustelie, tak bude spať.

Bez vetra sa ani lístok na strome nepohne.

Vrana k vrane sadá, rovný rovného si hľadá.

Čo sa babe chcelo, to sa jej prisnilo.

Topiaci sa aj slamky chytá.

Kto zavčas vstáva, toho Pán Boh požehnáva.

Čo sa vlečie, neutečie.

Čo sa v mladosti naučíš, v starobe akoby si našiel.

Láska hory prenáša.

Bez práce nie sú koláče.

Kto krivo chlieb krája, ten s ľuďmi krivo vychádza.

Kto sa bojí, nech nechodí do lesa.

Žiadna kaša sa neje taká horúca, ako sa navarí.

Kto chce psa biť, palicu si nájde.

Stará láska nehrdzavie.

Kto do teba kameňom, ty do neho chlebom.

Nechváľ deň pred večerom.

Ako sa do hory volá, tak sa z hory ozýva.

Kto nemá v hlave, má v päťách.

Koľko rečí vieš, toľkokrát si človekom.

Svetská sláva – poľná tráva.

Zabudol vôl, že teľaťom bol.

Sýty hladnému neverí.

THE VIKING GAME

Počet osôb: 10-30

Čas: 10-20 minút

Realizácia: Hráči stoja v kruhu. Jeden z hráčov zatrúbi, čím sa zaháji hra. Priloží si ruky k hlave (predstavuje vikingské rohy na helme). Obaja susediaci hráči začnú zúrivo veslovať ako keby viezli vikinga na lodi. Úlohou vikinga je zvolieť meno iného hráča z kruhu. Ten začne kývať rukami pri hlave a jeho susedia začnú veslovať. Kto zabudne veslovať alebo kývať rukami pri hlave alebo vyvolať ďalšieho hráča z kruhu - vypadáva. Vtedy všetci hráči dvakrát tlesknú, dvakrát dupnú a hromovo zvolajú: "HU". Hra začína odznova zatrúbením.

POPTA

Čas: 10-20 minút

Hráči: 6-20

Jeden z hráčov pôjde za dvere. Ostatní si medzi sebou určia poradie ako budú hádzať loptu. Úlohou prvého hráča je loptu chytiť. Ostatní hráči nemôžu medzi sebou meniť poradie ako loptu hádžu. Hráč, ktorý loptu chytil sa vymení s hráčom, ktorý hodil loptu ako posledný.

BOMBA

Počet osôb: 15-30

Čas: 10-15 minút

Všetci hráči chodia náhodne po miestnosti. Každý si musí vybrať niekoho, ktorý bude bomba a ešte niekoho, ktorý bude ochranný štít. Keď rozhodca zatlieska, každý sa musí pokúsiť priniesť ochranný štít medzi seba a bombu. To znamená, že všetci bežia sem a tam a niektorým sa to nepodarí. Sú vylúčení a hra začína znovu.

CESTA DO JERUZALEMA

Počet osôb: 6-20

Čas: 5-+15 minút

Treba poukladať stoličky do dvoch radov operadlami k sebe. Počet stoličiek je o jednu menej ako je hráčov. Ako hudba hrá hráči chodia v kruhu okolo stoličiek. Keď hudba zastaví, každý si musí sadnúť. Kto ostane stáť vypadáva z hry. Hneď po tom znova hrá hudba, zastaví sa a tak ďalej, až kým je ešte jedna stolička a dvaja hráči. Kto si sadne ako prvý vyhráva.

SKÚŠKA DÔVERY

Počet osôb: 15-30

Čas: 20 minút

Všetci hráči vytvoria dvojice. Jeden z nich zatvorí oči a je slepý, druhý ho vedie tak, že sa dotýka svojim palcom dlane slepého, a tak udá smer. Po určitom čase rozhodca povie, že slepci musia nechať oči zavreté a tí, čo vedú si vymenia slepých, ktorých budú viesť. Dôležité: Tí, čo vedú nesmú povedať, kto oni sú. Tým sú slepci vedení bez toho, aby vedeli kto ich vedie. Potom rozhodca povie, že tí, čo vedú prestanú viesť a zatvoria oči. Teraz slepci môžu otvoriť oči a stanú sa tými, ktorí vedú. Oni si vyberú slepca a budú ho viesť bez toho, aby povedali kto sú.

Následne sa môžete spýtať ako sa hráči cítili a či bolo ľahké si dôverovať.

CIP CAP

Počet osôb: 15-30

Čas: 10-15 minút

Vysvetlenie:

V Strede stojí jeden hráč, ktorý má papierovú palicu. Ukáže rukou na jedného z hráčov v kruhu a povie cip. Tento hráč sa otočí na hráča na ľavo, ktorému povie svoje meno. Ak povie cap, hráč sa otočí na pravo. Keď hráč dlho váha alebo sa pomýli, ten ktorý stojí v strede ho môže buchnúť po hlave palicou z papiera.

Varianty:

V prípade, že hráč povie Cipcap ostatní hráči si môžu vymeniť miesta, a on sa snaží sadnúť si. Ten, ktorý je posledný ide do stredu. Cipcap môže hráč použiť len ak je zúfalý.

Keď hráč povie cipcip, ďalší hráč povie svoje meno hráčovi o dve miesta ďalej.

CHYŤ UTERÁK

Počet osôb: 20-30

Čas: 15-20 minút

Treba vytvoriť dve skupiny, ktoré budú hrať proti sebe. Tie dve skupiny stoja oproti sebe tak, že vytvoria chodbu, kde dvaja hráči z odlišných skupín stoja naproti sebe. Vytvorené dvojice sa očísľujú. Na konci chodby sa položí uterák alebo niečo podobné. Rozhodca zvolá číslo a dvojica s týmto číslom musí bežať cez chodbu k uteráku a pokúsiť sa dostať ho ako prvý. Tá skupinka, ktorá ho dostane ako prvá získa jeden bod. Ak obidvaja hráči chytia uterák, musia sa biť oň tak dlho, až kým ho bude mať úplne jeden z nich. Rozhodca môže rozhodnúť.

TRÓNY

Počet osôb: 10-15 v dvoch tímoch

Čas: 15-45 min

V tejto hre si každý napíše svoje meno na kúsok papiera. Potom sa tieto papiere dajú do stredu a každý si zoberie jeden kúsok tak, že nikto okrem toho človeka nevie aké meno má na papieriku. Hráči sedia v kruhu a vyčlenia si 4 stoličky, ktoré predstavujú tróny (na začiatku sedia na trónoch dvaja zástupcovia z každého tímu). V kruhu je jedna voľná stolička. Človek, ktorý sedí po ľavej strane od stoličky si zakaždým volá meno niektorého z hráčov. Napríklad Janko si volá Aničku. Avšak papierik s menom Anička si na začiatku vytiahol niekto iný, napríklad Jožko, a preto sa namiesto Aničky postaví Jožko a sadne si na prázdnu stoličku a vymení si papierik s menom s tým hráčom, ktorý volal meno Anička, čiže v tomto prípade s Jožkom. Tým sa Jožko „stal“ Aničkou. Cieľom hry je dostať hráčov s rovnakého tímu na tróny a tým sa hra končí. V tejto hre je dôležitá hlavne pozornosť a dobrá pamäť.

BALÍM SI KUFOR

Počet osôb: 3-10

Čas: 5:20 minút

Hráči sedia v kruhu a jeden z nich začne: „V mojom kufri mám zbalené...“. Ďalší z hráčov zopakuje, čo má v kufri hráč pred ním a pridá k tomu, čo má on zbalené vo svojom kufri. Ďalší, tretí hráč opakuje, čo má v kufri hráč prvý aj druhý a pridá, čo má zbalené on. Takto to musia zopakovať všetci hráči. Ak sa niekto pomýli, tak vypadáva z hry. Vyhráva ten, ktorý si všetko zapamätal a nepomýlil sa.

Môže sa to hrať aj s menami. Napríklad: „Ja som Fero a mám rád lyžovanie.“, druhý hráč zopakuje: „On je Fero a má rád lyžovanie, ja som Jano a rád hrám na gitare.“ Takto pokračujú aj ostatní hráči. Je to vhodné na zoznamovanie a výhodou je, že nikto nevyhadáva 😊

KTO MÁ ŤAŽŠÍ KUFOR

Počet osôb: 6-18

Čas: 10-20 minút

V tejto hre budú hráči naozaj baliť kufor (môže byť igelitová taška). Hráči sa rozdelia do dvoch alebo viacerých skupín aspoň po troch. Úlohou je naplniť za určitý čas kufor oblečením alebo inými vecami. Vyhráva skupina, ktorá má najťažší kufor.

POHYBLIVÝ RAD

Počet osôb: 10-35

Čas: 10-30 minút

Hráči sedia v kruhu, v ktorom sa nachádza voľná stolička. Hráč, ktorý sedí pri voľnej stoličke si zakaždým na ňu presadne. Tým si presadávajú všetci hráči vo veľmi rýchлом tempe a vzniká tak pohyblivý rad. V strede stojí hráč, ktorý sa snaží sadnúť si na túto stoličku. Hráči môžu zmeniť aj smer napríklad, keď niekto tleskne. Často je pri tejto hre veľa zábavy práve preto, že nie je ľahké si sadnúť na stoličku.

VELITEĽ BIMPERLE

Počet osôb: 5-15

Čas: 10-20 minút

V tejto hre sa určí jeden veliteľ. Jeho úlohou je dávať príkazy tak, že pred každým príkazom povie „Veliteľ Bimperle“ a ostatní hráči to musia urobiť. Môže však dať aj falošné príkazy tak, že nepovie pred ním Veliteľ Bimperle. Vtedy ostatní hráči nemusia urobiť, čo im prikázal. Ak to aj tak niekto spraví, tak vypadáva z hry.

NÁJDI PERO

Čas: 10-20 minút

Hráči: 3-15

Jeden z hráčov pôjde za dvere. Ostatní zatiaľ skryjú pero. Potom prvému hráčovi zakryjú oči a ostatní mu hovoria teplo alebo zima podľa toho, či je blízko pera alebo nie. Hráč sa snaží pero nájsť pomocou lyžičky tak, že udiera okolo seba.

Môže sa to hrať v skupinách. Každá skupina bude navigovať svojho hráča a ktorý to nájde ako prvý vyhráva.

ŠEPKANIE

Čas: 5-15 minút

Hráči: 5-20

Jeden hráč si vymyslí slovo, ktoré pošepká hráčovi vedľa neho tak, že to ostatní nepočujú. Ten to pošepká ďalej. Takto pokračujú až kým sa slovo nedostane ku poslednému hráčovi, ktorý to slovo povie nahlas. Väčšinou sa stáva, že slovo sa počas šepkania zmení na iné slovo. Je pri tom veľa zábavy. Namiesto slova sa môže vymyslieť aj veta.

Vypracovali nemeckí dobrovoľníci v rámci projektu EDS.