



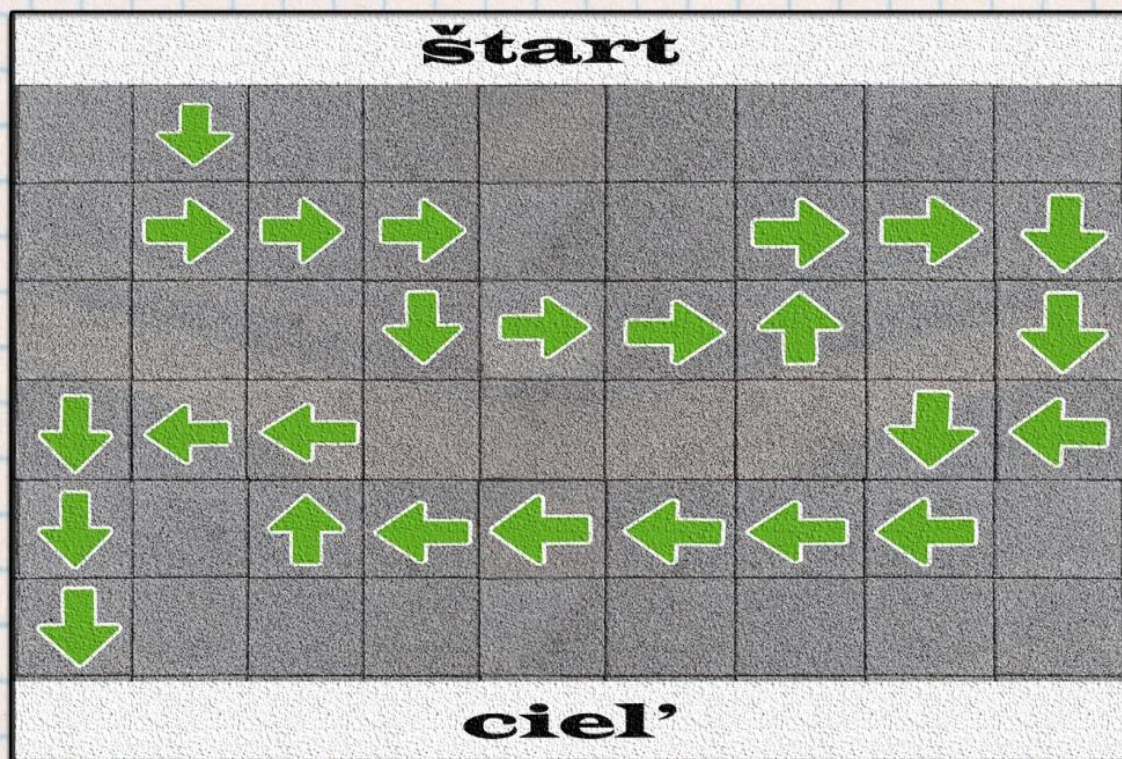
ZOŠIT

**Brožúra hier
pre
vedúcich
dorastov**

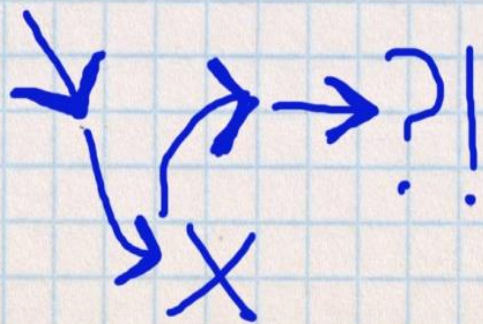


«Labyrint»

- * Typ: tímová hra. Cieľ: byť rýchlejším tímom.
- * Pravidlá: na podlahe je labyrint. Účastníci by mali nájsť správnu cestu na druhú stranu. Ideálne miesto bude podlaha s dlaždicami - budú symbolizovať kroky. Ak nie - dá sa to urobiť pomocou kúskov papiera, kriedou na chodníku atď. Osoba zodpovedná za hru vytvára cestu cez labyrint a sleduje hráčov.



Iba človek zodpovedný za hru má v rukách „mapu“ správnej cesty. Jeho úlohou je vždy oznámiť hráčom, či ich ktok bol správny alebo nesprávny. Člen prvého tímu urobí krok. Ak uhádol správnu „dlaždicu“, môže pokračovať v ceste. Ak nie - ide na koniec radu a ďalší člen tímu skúsi šťastie.



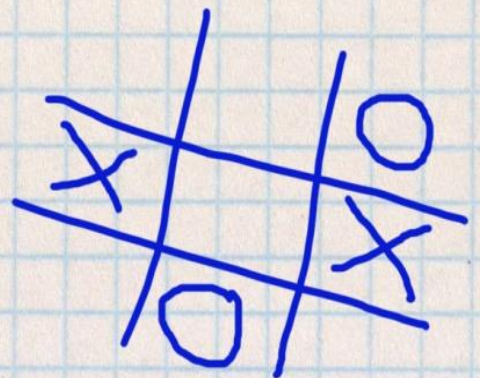
Pravidlo je - nemôžete preskočiť žiadnu správnu dlaždicu na ceste (prekročiť) a aj keď predchádzajúci člen čiastočne našiel tú správnu cestu, aj tak začína ďalší hráč od začiatku. Dôležité je tiež pamätať na to, čo urobili vaši spoluhráči - je to tímová hra

«Lopta v vedre»

* Typ: tímová hra. Cieľ byť rýchlejším tímom.

* Každý tím by sa mal skladať z najmenej 6-8 členov.

Pravidlá sú jednoduché - musíte priniesť guľu (alebo vajíčko) z jednej časti budovy do druhej a umiestniť ju do vedra. Problém je v tom, ako to urobíte. Lopta je priviazaná na krátkom lane v tvare kruhu (malý, ale dosť veľký na to, aby ním loptička neklesla). K tomuto malému kruhovému lanu sú spojené väčšie kusy lana s loptou.



Členovia tímu držia konce týchto lán. Cieľom je ako tím spolupracovať - ak jeden člen tímu ťahá príliš silno alebo naopak slabo - všetko sa rozpadne.

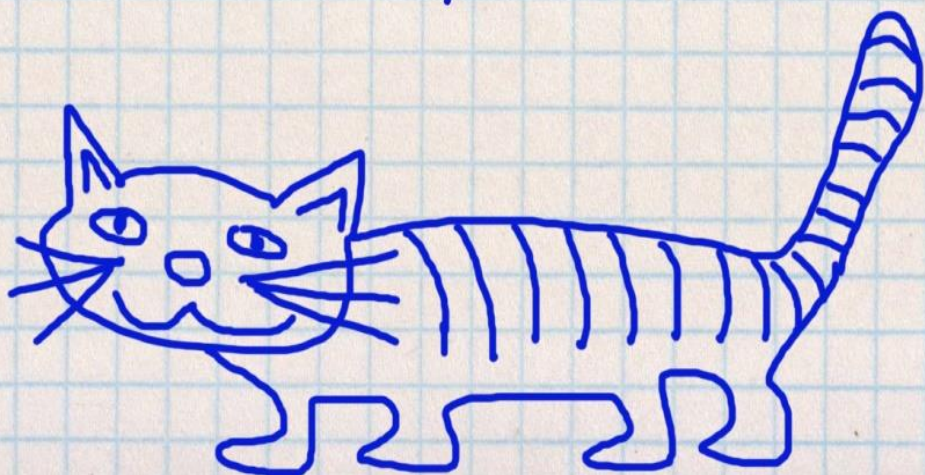
Pre lepšiu herný zážitok by cesta tímu k vedru mala viesť schodiskami, dverami a tak ďalej.



HARDCORE

<<Farby>>

- * Typ: spoločná hra. Neexistujú žiadne tímy, hrajú všetci proti jednému.
- * Pravidlá: jeden dobrovoľník stojí pred ostatnými (vzdialenosť by mala byť dostatočne veľká na manévrovanie). Rozpráva farbu (napríklad červená) a každý, kto má na oblečení červenú farbu, pokojne kráča za dobrovoľníkom. Tí, ktorí zostanú, sa tam tiež musia dostať, ale náš dobrovoľník by mal na ceste chytiť aspoň jedného z nich. Zachytená osoba bude dobrovoľníkom pre ďalšie kolo.



Farby by sa dali meniť s čímkoľvek iným (niektoré otázky, ako kto nikdy ...), alebo sa môžu jednoduché pokyny zadávať v cudzom jazyku (napríklad počas anglického tábora), čo úlohu sťažuje.

Hráči bez potrebných farieb sa môžu pokúsiť vkradnúť sa k ostatným, takže dobrovoľník by mal byť veľmi pozorný (tí, ktorí majú farby, by nemali bežať, ale kráčať pomaly, takže hráči, ktorí sa snažia prepašovať sa dajú ľahšie rozoznať).

«Prilepte sa na podlahu»

- * Typ: tímová hra. Každý je v rovnakom tíme/ alebo ktorý tím je rýchlejší.
- * Pravidlá sú jednoduché - tím musí položiť palicu na úroveň zeme. Hokejka/metla je položená na ukazovákoch ktoré sú vystreté a ukazujú dopredu. Hráči stoja šachovnicovo na oboch stranách palice.



Hráč nemôže pustiť hokejku/metlu/nemôže sa im nadvihnúť tak, že sa niektorý ukazovák prestane metly dotýkať alebo dať ukazováky preč z hokejky. Ak sa tak stane, začínajú nanovo v pôvodnej výške.



Problém je v tom, že pohyby členov tímu sú na začiatku chaotické - iba prostredníctvom práce v tíme môžete dosiahnuť cieľ.

«Vedierko prianí»

- * Typ: spoločná hra. Najmenej 6 hráčov.
- * Myšlienka: osoba zodpovedná za hru robí poznámky na malé kúsky papiera. V týchto poznámkach sú uvedené úlohy pre hráčov (napríklad: zábavným spôsobom robiť poklony alebo vyjadriť ľútosť nad tým, čo ste neurobili, alebo aby vám daná osoba uverila – čokoľvek vám príde na myseľ). Tieto poznámky sa vkladajú do vedra. Hráči sú v kruhu a berú si poznámky z vedra jeden po druhom. Úloha by sa mala vzťahovať na osobu vedľa vás. Tí, ktorí nechcú vykonať túto úlohu, môžu si raz papierik vymeniť avšak dá sa to len raz za hru inak vypadnú.

Táto hra má 2 možnosti
prevedenia:

Prvou je možnosť, že úloha sa
číta nahlas a tak všetci rozumejú
tomu čo má splniť.

Druhou je, že úlohu vidí len hráč
samotný a úlohu následne splní.

Ostatní následne môžu hádať, čo
bola jeho úloha a následne
rozhodnú o tom, či ju splnil
dostatočne dobre alebo nie.



<<Klaun>>

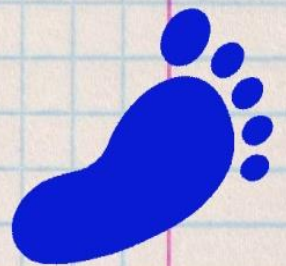
- * Typ: tímová hra. Odporúčajú sa dva až tri tímy (pokojne aj viac). V tíme by malo byť 4-6 osôb.
- * Myšlienka: pre túto hru budeme potrebovať zápalkovú krabičku. Nepotrebuje zápalky a ani strednú časť krabičky len vrchný obal. Hráči sú zoradení v rade jeden za druhým. Osoba zodpovedná za hru položí krabičku na nos prvej osoby v rade. Úlohou je položiť ju na nos osoby vedľa vás bez rúk a bez spadnutia škatule na podlahu. Vyhrá tím, ktorý prvý dostane krabičku na koniec radu.



«Zavádzací tábor»

Typ: tímová hra. Odporúčajú sa dva až tri tímy. V tíme by malo byť 4-6 osôb. *

Pravidlá: všetci si odložia topánky. Topánky sú umiestnené v jednej veľkej hromade v rohu. Členovia tímu stoja v rade za sebou. Toto je rýchla hra - hráči pobežia jeden po druhom na hromadu, hľadajú si svoje topánky, obujú si ich a potom bežia späť do svojho tímu, následne beží ďalší hráč. Ktorý tím má skôr všetky topánky vyhráva. *



«Skrze vás»

* Typ: tímová hra. Odporúčajú sa dva až tri tímy. V tíme by malo byť 4-6 osôb.

* Myšlienka: na konci je dlhá šnúra s kuželom (mohlo by tam byť niečo iné). Členovia tímu stoja v rade. Úlohou je naviazať celý tím na lano. Prvý hráč si vloží kužel cez rukáv a vytiahne ho spodkom mikiny/svetra a to isté spraví ďalší a ďalší hráč.. Tím vyhral iba vtedy, keď posledný účastník vytiahol celé lano z oblečenia.

POZOR: Hrajte vždy s 2 vrstvami oblečenia a kužel ťahajte popod vrchnú časť oblečenia, nikdy nie popod tričko.



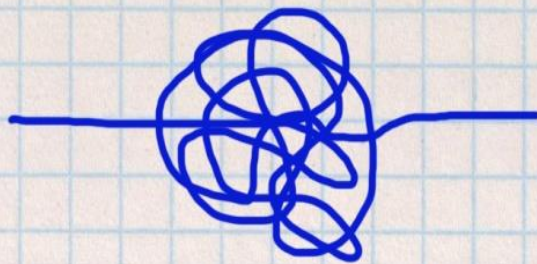
«Zámotok-ball»

Typ: spoločná hra. Každý proti jednému.

Myšlienka: Na vytvorenie kruhu potrebujeme zviazané lano. Hráči stoja v kruhu, ktorý ich drží. Jeden z nich odíde z miestnosti (alebo sa len nepozerala na ostatných).

Medzitým sa zamotajú, takže lano vytvorí niečo ako lano s ľuďmi vo vnútri.

Cieľom osoby, ktorá sa nepozerala, je rozvinúť uzol tak, aby každý znova stál na svojich miestach v kruhu.



«Volný pád»

* Typ: spoločná hra.



* Myšlienka: na túto hru potrebujete najmenej 6 ľudí.

Dobrovoľník stúpa na stoličky alebo stoly a padá do rúk ostatných hráčov. Jednoduché, ale prináša veľký zážitok.



<<čísła>>

Typ: tímová hra.

Myšlienka: zodpovedná osoba hovorí číslo. Hráči tímu by mali toto číslo ukazovať prstami.

Napríklad: číslo je 16 a tím má päť členov. Jedna z možných kombinácií by teda bola:

5 2 2 5 2.

Problém je v tom, že členovia tímu nemajú čas hovoriť - musia sa rozhodnúť spontánne.

$$7+3+6+1+1=...$$

Vítězom sa stáva tím, ktorý na konci všetkých kôl má viac správnych kombinácií. Jednoducho sa môže stať, že v jednom kole ani jeden s tímov nesplní úlohu správne preto osoba zodpovedná za hru musí tímom počítat body.

Alternatíva: Tímy môžu získavať aj mínusové body ak ich úlohou bolo ukázať číslo 8 ale ich súčet bol 10 získavajú 2 mínusové /zlé“ body.

Vítězom na konci je tím s menším počtom zlých/ mínusových bodov.



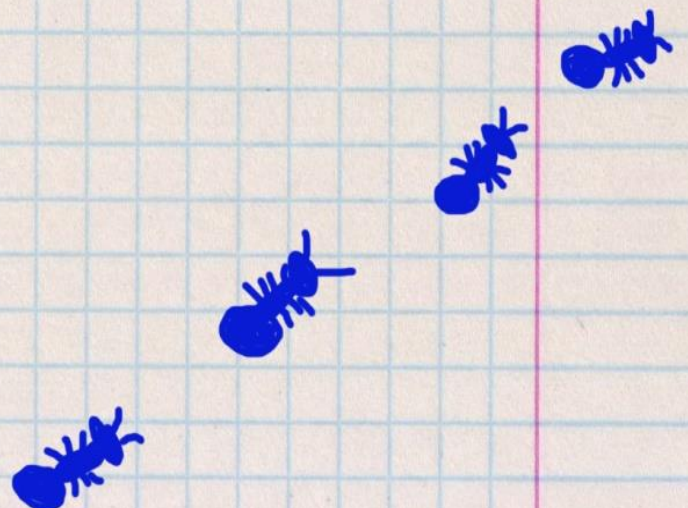
«Mravec na ceste»

Typ: tímová hra.

*

Myšlienka: existujú dva tímy.
Potrebujeme dlhú dosku, ktorá nebude príliš úzka. Dva tímy stoja na opačných koncoch dosky. Ich cieľom je výmena miest v tímoch. Ak niekto vstúpi na zem - začnú od začiatku. Oba tímy sa začínajú hýbať naraz a potrebujú udržať rovnováhu, aby sa mohli dostať na koniec bez pádu.

*



<<Hraničné>>

* Typ: spoločná hra.

* Myšlienka: Budeme potrebovať jedného policajta a jedného pašeráka. Pašerák by mal pašovať niečo cez „hranicu“. Dobrovoľník – policajt vyjde z miestnosti, takže nevie kto bol vybraný za pašeráka (ostatní to vedia). Následne sa dobrovoľník policajt vráti do miestnosti.

Ľudia prechádzajú policajtom jeden po druhom. Policajt im môže klásť otázky a sledovať ich reakciu. Ak si myslí, že človek nie je pašerák pustí ho ďalej ak má podozrenie môže hráča obviniť. Policajt však má iba tri možnosti obviniť niekoho z pašovania. Preferovaný počet ľudí pre hru – najmenej 4.

«Horda a poriadok»

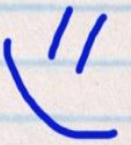
Typ: tímová hra.

*

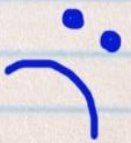
Myšlienka: existujú dva tímy - horda a poriadok. Ten by mal zostaviť kruh chrbtom k sebe a vyzerať priamočiaro.

*

Nemôžu skrývať alebo zatvárať oči, smiať sa, hovoriť alebo čokoľvek podobné. Ich cieľom je zostať v pokoji.



Opačný tím - horde - by mal nájsť spôsob, ako prinútiť svojich súperov k tomu, aby sa smiali, rozprávali alebo prerušili svoje pozície.



Členovia hordy sa nemôžu dotýkať svojich protivníkov, byť im príliš blízko alebo kričať na tvári.

«Videli ste ducha?»»

- * Typ: spoločná hra.
- * Myšlienka: hráči stavajú líniu od ramena k ramenu. Prvá osoba v rade sa pýta druhého: Videli ste ducha? - Nie, kde? - Tam! V tomto momente prvý hráč ukazuje rukou alebo nohou smer, v ktorom videl ducha (mohol byť kdekol'vek). Potom zamrzne v tejto pozícii. Druhá osoba žiada tretiu osobu, aby mu ukázala iný smer (môže to ukázať s odlišnou časťou tela - ruka-noha). Posledná osoba v riadku hovorí k prvému, takže bude ukazovať dvoma smermi súčasne. Tak ďalej, jeden po druhom. Mali by byť tri etapy, aby tím mohol vyhrať - na konci by každá vrstva mala zamrznúť a ukazovať tromi rôznymi smermi dvoma rukami a jednou nohou. Cieľom nie je klesnúť a nezlomiť pozíciu. Optimálny počet hráčov je 5.



**Táto brožúrka vznikla v rámci
projektu "Spoznaj a zaži"
v rámci Európskej
dobrovol'nickej služby**

Autor: Maksim Baburyn



Erasmus+



**EUROPEAN
SOLIDARITY
CORPS**