

Zásah

Hráči se postaví do kruhu, aby se kruh nezmenšoval, u špiček nohou se jim kruh vyznačí křídou. Jeden hráč je střední. Na povel si hráči začnou mezi sebou míč přehazovat. Ve vhodné chvíli se snaží hráči zasáhnout středního. Přitom musí zvolat „zásah“. Pakliže se nestrefí, mění si hráč se středním místo.

Vlna

Hráči sedí na břehu v dlouhé řadě a drží se za ruce. Na znamení vedoucího se vrhají krajní do vody a táhnou za sebou další, až jsou všichni ve vodě.

Odměna:

Pro zpestření je možno dohodnout způsob pohybu

Hráčů ve vodě, takže dojem „vlnění“ bude ještě výraznější.

Za soupeřovým míčem

Hráči se postaví do dvou družstev a první obdrží od vedoucího míč. Na povel hodí každý míč co nejdále dopředu a hned běží pro míč protivníka. Kdo se dříve vrátí k místu startu, získává bod pro své družstvo. Tak pokračují všechny dvojce.

Odměna:

Místo míče je možno použít luk a pod., je však třeba dbát zvýšené opatrnosti.

Hrad – lokálka

a/ Na hradě Rašpli měli pro „mokré“ počasí nevalnou návštěvu – jenom 144 návštěvníků. Z toho bylo žen o 12 více než mužů a dětí o 18 méně než polovina všech dohromady dospělých.

Kolik dětiček to bylo

b/ Celkem 198 osob vyklopila lokálka ve výletním místě. Jestliže žen bylo dvakrát tolik co dívek, mužů dvakrát tolik co žen a chlapců o 6 více než dívek, kolik bylo dohromady žen, mužů, dívek a chlapců.

Náčelník

Jeden hráč, předem určený a označený jako náčelník, Vyráží do terénu se svými 3-5 přáteli. Pohybují se v předem vymezeném prostoru.

Asi po 15 min. vyráží pronásledovatelé, kteří se snaží zmocnit náčelníka. Jeho přátelé ho chrání

Láhev

Hráči se sednou do kruhu a ve vylosovaném pořadí otáčejí na zemi prázdnou lahev nalezato.

Ten, na koho láhev směřuje hrdlem, se musí postavit Do kruhu a splnit předem určený úkol /předvést pantomimu, zazpívat, říct vtip atd./Nebilo-li na začátku Hry určeno pořadí, roztáčí se láhev do dalšího kola.

Tajný úkryt

Hráči se pohybují po vyznačené trase, na jejímž konci Je tajný úkryt, kde vedoucí uloží dřevěné hůlky se značkami jednotlivých hráčů.

Hráči postupují jednotlivě, úkolem každého je co nejdříve proběhnout trasu, nalézt vlastní značku

A vrátit se do tábora.

Vítězí však družina, která je v táboře jako první kompletní.

Chytání kamínků

Dva hráči stojí čelem proti sobě. První drží v každé předpažené ruce 5 kamínků nebo kuliček a postupně Je vypouští z dlaně.

Druhý hráč se snaží je zachytit dřív než spadnou na zem.

Po vypuštění všech kamínků si hráči vymění role a vše se znova opakuje, vítězí ten hráč, který zachytil více kamínků

Indiánský běh

Úkolem hráčů je dostat malý míček do cíle členité trati dlouhé cca 250 m, země se přitom smějí dotknout pouze v případě, že míček zapadne a nelze jej vykopnout. Hráč, který míček dopraví do cíle první, vítězí, stává se indiánským náčelníkem a má právo zvolit další hru.

Běh ve dvou

Hráči se postaví ve vodě do dvou dvojřadů.

První hráč zůstane stát a druhý se chytne za jeho ramena nebo boky, zvedne nohy nahoru a pohybuje jimi jako při kraulu. Na povel vedoucího se páry rozběhnou k určitému cíli. Dvojice, která doběhne první, vítězí.