

Číslovka

Na stromy v lese se připevní číslice od 1 do 10 a z prostoru ,ze kterého je na tyto stromy vidět ,se formou štafety vpouštějí jednotliví hráči, kteří se musí na základě předem dohodnutého pravidla všech stromů dotknout.

Příklad:

- od 1 do 10 - od 1 do 10 po sudých
- od 8 do 2 - od 9 do 1 po prvočíslech

nebo s úkolem:

- u každého stromu 2 dřepy
- u každého stromu výskok
- každý strom oběhnout
- atd.

Vítězí to družstvo, jehož hráči všechny úkoly absolvovali dříve a s co nejméně chybami.

Sestry a hon

a/ "Mám tolik sester jako bratrů",řekla Jana a její bratr na to :

"Nemám žádného bratra".

Dokážete z tohoto dialogu určit, kolik má Mirek sester?

b/ Byl hon, lovili jsme zajíce , králíky, bažanty:

" složili" jsme celkem 452 nohou – kolik bylo které zvěře, když zajíců bylo 6x více než králíků?

Bažantů bylo uloveno 60 nohou.

Honička za míčem

Hráči se posadí na zem do kruhu tak , aby vzdálenosti mezi nimi činili asi 1 m.

Uprostřed kruhu se pohybuje jeden hráč, jehož snahou je zmocnit se míče. Když se mu to podaří,vymění si místo s hráčem , který míč držel naposledy .

Míčem si mohou přihrávat po kruhu i napříč házením, koulením i podáváním.

Kdo je v kruhu potřetí, dává zástavu.

Kopaná v řadách

Dvě družstva stojí proti sobě v řadách vzdálených asi 10m , vzdálenost mezi hráči je asi 2,5m. Hráči proti sobě kopou míčem ,jestliže tento proletí řadou, je to gól.

Smí se kopat pouze nízké rány, do výše pasu,obránci mohou míč vyrážet nohama i rukama

Vítězí to družstvo, které dalo v daném úseku více gólů.

Dva vrcholy

Vedoucí předem připraví nějakou zprávu na vrcholu kopce, na který je vidět z jiného kopce vzdáleného 2 – 4 km. Na ten potom hráče zavede a zde jim zadá úkol, co nejdříve předat zprávu uloženou na protějším kopci.

Úspěšnost hráčů nemusí být závislá na jejich fyzických schopnostech, když zvolí vhodnou taktiku / signalizace, štafetový způsob apod./

Štafetový běh ve dvou

Hráči se postaví ve vodě do dvou dvoustupů a jednotlivé dvojice vždy zajmou vzájemné držení, které oznámí vedoucímu hry. Na povel vyběhnou k určité metě a zpět a tlesknutím dávají další dvojici povel k vyběhnutí.

Vítězí družstvo, jehož všechny dvojice se vystřídají co nejdříve.

Foukaná

Každý hráč si z krabíčky nebo papíru zhotoví malou plachetnici. Důležité je, aby plachetnice měla ploché dno.

Hráči potom postaví své plachetnice vedle sebe na stůl a na povel vedoucího začnou foukat.

Ten, jehož plachetnice zvítězila, postupuje do dalšího kola. Vítězem se stává ten, kdo zvítězil ve všech kolech.

Běh ve dvou

Hráči se postaví ve vodě do dvou dvouřadů.

První hráč zůstane stát a druhý se chytne za jeho ramena nebo boky, zvedne nohy no horu a pohybuje jimi jako při kraulu. Na povel vedoucího se páry rozběhnou k určitému cíli. Dvojice, která doběhne první, vítězí.

Hon na nosorožce

Úkolem každého hráče je vyrobit si ve stanoveném časovém limitu, cca

15 min. , oštěp.

Potom se družiny vydají na lov nosorožce. Toho představuje kruh o průměru asi 3 m, vyznačený na zemi.

Úkolem hráčů je od mety vzdálené asi 15 m vhodit svůj oštěp do kruhu.

Vítězí ta družstva, které v kruhu zůstalo zabodnuto více oštěpů, ležící oštěp neplatí.

Přestřelka

Každý hráč si připraví 20 kartiček, na které se podepíše.

Potom se hráči rozptýlí ve vytyčeném prostoru, každý přitom má neomezené množství papírových koulí, kterými se snaží zasáhnout kteréhokoliv spoluhráče.

Kdo je zasažen, odevzdá " střelci " jednu kartičku.

Vítězí ten hráč, který v dohodnutém čase získá nejvíce kartiček.