

Kurýr

Hráči v početně stejně silných družstvech se rozestaví na louce tak, aby mezi jednotlivými členy družstva byla vzdálenost 10-15 m.

Jeden z hráčů je „depeše“, ostatní jsou kurýři. Na povel vedoucího uchopí první kurýr „depeši“ a nese ji sousednímu atd. až se všichni vystřídají. „Depeše“ se přitom nesmí dotknout země.

Schovávačka v terénu

Vedoucí se s hráči pohybuje terénem/výlet apod./Když se zastaví a zvolá – deset – hráči již vědí, že mají 10 vteřin na to, aby se ukryli.

Vedoucí odpočítává nahlas deset, poté začne zkoumat terén, ze svého původního místa se však nesmí pohnout více než 3 kroky.

Hráč, který je odhalen, dostává trestný bod. Po zvolání vedoucího – konec – hráči vystoupí z úkrytů, shromáždí se u vedoucího a pokračují v původní činnosti, dokud vedoucí znovu nezvolá signál pro další kolo hry.

Na medvěda

Vybraný hráč, který představuje medvěda, stojí čelem proti ostatním hráčům.

Když některého z nich vyvolá jménem/liška, vlk, zajíc apod./snaží se tento hráč ukryt ve svém doupěti. Doupe představuje strom nebo jiná meta, ale může to být i vedoucí, který je 15-25m za zády medvěda.

Medvěd se jej přitom snaží chytit. Když se mu to podaří, vymění si role.

Plížení k provázkům

Kolem silného stromu je uvázáno několik provázků. Jeden z hráčů představuje „slepého strážce“ - má zavázané oči a snaží se obcházet je okolo stromu, dotknout hráče, který se snaží vzít provázek. Dotkne-li se hráče, ten vypadá ze hry. Hráči mohou provázek odvazovat na několikrát, jsou-li strážcem ohrožení, odstoupí od stromu.

Štáfeta

Hráči se postaví do družstev o stejném počtu tak, aby první byli na stejné úrovni, ostatní v zástupu za nimi. Před každým zástupem je ve stejné vzdálenosti, ani 4-6m, označena meta. Na povel vedoucího vyběhají současně všichni první, obíhají metu a vrací se k svému zástupu. Když tlesknou o ruku druhého, ten vybíhá atd. do vystřídání všech hráčů. Vítězí družstvo, které je první hotovo a stojí ve vyrovnaném zástupu nebo sedí v dřepu!!

Tajná svatba

Hráči sedící v kruhu obdrží po dvou lístečcích a tužku. Na jeden napíše každý jméno jednoho z přítomných /muže, ženy a naopak /, na druhý důvod svatby/ dítě, peníze, auto, dům, tchýně, jídlo, láska a apod./. Vedoucí lístečky vybere a rozdělí je na tři hromádky

- ✓ Od žen
- ✓ Od mužů
- ✓ Důvody

Potom vybere z každé hromádky po jednom, jmenování předstoupí a vybraný důvod svatby pantomimicky předvedou. Hodnotí se především vtipnost podání.

Padesát bodů

Do země zapíchneme tyče, na nichž je výrazně vyznačena jejich bodová hodnota. Od vyznačené mety na ně hráči vhadzují kroužky a sčítají si dosaženou bodovou hodnotu. Vítězí ten, kdo v kratším časovém limitu dosáhl 50 bodů. Lze hrát jako soutěž jednotlivců i družstev.

Varianta: Hru můžeme zahrát i jako strefovačku, např. šiškami do stromů s vyznačenou bodovou hodnotou, nejvíce bodů bývá vyznačeno nejdále od mety, na nejtěsnějším stromě apod.

Chytačky

Před celodenním výletem obdrží každý hráč od vedoucího pět lístečků. Přitom vyhlásí na celý den některá slova jako tabu, např. ano, ne!! Každý z hráčů se snaží během dne, otázkou či jinak, přimět kohokoliv z ostatních, aby uvedené tabu vyslovil. Kdo se zplete a tabu vysloví, musí svoji nepozornost zaplatit jedním lístečkem, který dá hráči, který otázku ap. položil. Ve sporných případech se lísteček odevzdá vedoucímu. Kdo má na konci hry nejvíce lístečků, vítězí.

Korektoři

Každý hráč obdrží letáček/ list z časopisu ap./ se stejným textem. Potom vedoucí určí odstavec nebo část textu, kterého se hra bude týkat a určí úkol:

- ✓ podtrhnout každé A
- ✓ podtrhnout každé k
- ✓ vyškrtnout každé b
- ✓ zakroužkovat každé c
- ✓ udělat tečku nad každým V
- ✓ atd., případně pro lepší názornost je možno jednotlivé úkoly zvýrazňovat různobarevnými pastelkami nebo fixy

Přitom se měří čas, za každou chybu se připočítává trestných 5 s, vítězí ten, jehož čas je nejkratší.

Uta-uta

Hráči se dohodnou na nějakém drobném předmětu a ten se stává Uta-uta. Vedoucí vezme Uta-uta a po jednom hráči z každé družiny, zvěda, a vydá se s nimi do terénu, na konci cesty vedoucí Uta-uta ukryje. Úkolem zvědů je namalovat plánec uložení Uta-uta tak, aby jejich družina/bez zvědů/ Uta-uta co nejdříve našla. Smí se používat pouze kreslených symbolů, topografických značek ap., psaný text nikoliv. Zvědové se s členy své družiny nesmí dorozumívat. Která družina pro nález Uta-uta podle plánu potřebuje nejkratší čas, vítězí.

