

MRAVENCI

Hráči jsou rozděleni do dvou družstev, z nichž jedno představuje černé mravence, druhé rezavé. Hra začíná tím, že černí mravenci nakladou svá vajíčka v určitém úseku lesa/položí míče tak, aby alespoň kousek byl vidět/a prostor opustí. Poté jsou do prostoru vpuštěni rezaví mravenci a vajíčka hledají. Naleznou-li jich více jak polovinu, vítězí.

Obměna:

Lze zahrát jako noční hru, vajíčka představují kousky polystyrénu, papíru apod.

KOLIK BYLO CHODCŮ

Doprostřed prázdné místnosti se postaví vybraný hráč se zavázanýma očima. Ostatní hráči podle něj postupně po jednom či více procházejí a on se snaží určit jejich počet. Když to uhodne a vysloví nahlas, je vystřídán nejbližším hráčem, neuhodne-li, hra pokračuje. Vítězí ten, kdo je při hádání nejúspěšnější.

CHVILKA ŠTĚSTÍ

Hráči sedí v kruhu okolo stolu, na němž je miska plná bonbónů/lentilky apod../Každý hráč má dále dvě špejle nebo tenké hůlky. Na povel vedoucího začnou hráči postupně házet kostkou. Komu padne šestka, začne si okamžitě svými dvěma hůlkami vybírat z misky bonbóny, může tak dlouho, dokud některému dalšímu z hráčů opět nepadne šestka, ten ho pak vystřídá. Lze hrát i o jednu větší cenu/čokoládu apod../získá ji ten, kdo během hry získá nejvíce bodů-"vylovil" z misky nejvíce kamínků/kuliček, korálků, zápalek apod../

AUTOBUS

Do několika zástupů vedle sebe se postaví stejný počet židlí, na které se posadí hráči a drží se za ruce-jednou dopředu, druhou dozadu. Všichni, kromě posledního, se dívají kupředu, před každým zástupem leží míč na zemi. Poslední hráči sledují vedoucího hry, který stojí za zástupy a postupně snímá z balíčku jednotlivé karty. Ukáže-li eso, poslední hráči stisknou ruku sousedovi a ten dalšímu, až stisk dojde k prvnímu. Jakmile dojde stisk k prvnímu, ten vyskakuje a snaží se co nejrychleji zmocnit míče. Vyhrává nejrychlejší družina. Pro příští hru si hráči vymění pořadí v zástupech. Je-li k dispozici více židlí, lze zahrát i tak, že družstvo, které zvítězilo, si poposedne o jednu židli dopředu, které reagovalo na falešný stisk, si poposedne dozadu.

NOČNÍ STOPOVAČKA

Pro noční značení tras her se používá řada různých způsobů, které hru zpestří a pomůže navázat například na motivaci etapové hry apod.

Příklady:

- pruhy světlého krepového papíru
- papírový terč/velký, světlý, tvarovaný, čísla/
- stopy na zemi/z umělých hmot apod..zpráva atd./
- předměty, praporky, tkalouny
- přírodní materiály/listnaté větve v jehličnanech/
- světlem/baterky, svíčky v lahvích, signalizátory/
- hlasem/hudebními nástroji, třením předmětů/
- magnetofony/rádia, vysílačky, signalizátory/
- píšťalkou/budíkem/klepáním dvou dřev o sebe
- za vůni kouře, za zápachem chemikálií apod.