

Uhodněte přísloví

Jedno družstvo jde za dveře a tam si dohodne jedno známé přísloví. Každý hráč má za úkol zapamatovat si jedno slovo a to pak na povel kapitána v místnosti vzkřiknout. Druhé družstvo má za úkol přísloví uhodnout. Podaří-li se mu to do 2 min., získává bod. Při opakování hry si družstva vymění úlohy. Vítězí družstvo, které po dohodnutém počtu pokusů získá víc bodů,

Barva

Vedoucí hry udává barvu a hrající družstva se snaží vypracovat v určeném čase seznam všech věcí této barvy v místnosti.

Vítězí družstvo, které má nejúplnější seznam.

Varianty :- na druh materiálu

- na tvary
- atd.

Aliterace

Vedoucí hry určí několik písmen, hráči mají za úkol napsat věty o pěti slovech začínajících stejným písmenem. Kdo splní nejdříve, získává tolik bodů kolik je hráčů, každý další vždy o bod méně. Příklad:- Pan profesor přišel posledně pozdě

- Živá žába žere žlutou zemi
- Tehdy taky troubila trumpeta tradá.

Popis neznámého

Vedoucí hry si s někým, koho hráči málo znají, domluví, že tento vejde do místnosti a krátce s vedoucím promluví a odejde. Jakmile se vzdálí, vyžádá si vedoucí hry jeho popis:- věk, -postava,

-barva vlasů, -barva košile, -barva šatů, -druh a barva obuvi, -atd.

Po dvou min. odevzdá každý svůj popis kapitánovi.

Kapitáni si pak popisy navzájem vymění a vedoucí hry uvede správné údaje, které hráči kontrolují.

Za chybný údaj se počítá trestný bod. Vyhrává družstvo, které má nejméně trestných bodů.

Ruce na kolena

Hráči se posadí do kruhu. Jeden stojí uprostřed a chodí po kruhu dokola, přitom se snaží některého hráče tlesknout přes ruku. Každý se však snaží včas ucuknout. Pakliže se tlesknutí podařilo hráči si vymění místo. Kdo je ve středu dvakrát, dává zástavu.

Kompas

Hráči utvoří kruh, vzdálenost na upažení. Mimo kruh postaví vedoucí předmět který označuje určitou světovou stranu. Hráči si podle tohoto bodu uvědomují přesně své postavení vzhledem ke světovým stranám. Vedoucí hry vyvolá dvě světové strany a hráči stojící na těchto místech v kruhu s i musí vzájemně vymění místo. Kdo se zmýlí, dostane trestný bod. Vítězí hráč s nejmenším počtem trestných bodů.

Oprav mapu

Každé družstvo dostane k nahlédnutí na 3 min mapu nebo pláněk, na němž jsou záměrně zakresleny některé chyby nebo nesprávné údaje.

Úkolem každého družstva je za další 3 min. nalezené chyby sepsat a odevzdat vedoucímu. Družstvo, které objevilo nejvíc chyb nebo ve zkráceném čase, vítězí. Obměna: nalézt v co nejkratším čase chyby tisku v daném textu.

Panoramatický náčrt

Hráči mají za úkol nakreslit na papír hlavní znaky pozorované krajiny jejich celkovém tvaru a postavení. Záleží především na správnosti jednotlivých údajů, přesnosti označení a na množství použitých topografických značek.

Popelka

Všechny dívky dají své boty na jednu hromadu. Chlapci postupně přistupují k hromadě, vezmou vždy jeden pár bot a snaží se obout je dívce, o které si myslí, že jí patří. Uhodnou-li, obdrží od dívky polibek, v opačném případě políček.

Kadeřníci

Hráči jsou rozděleni do dvojic.

První z dvojice se posadí na židli, druhý je „kadeřník“ a snaží se jeho účes upravit dle pokynu vedoucího, jako – historický

- současný
- kosmický
- volnou fantazii
- atd.

Hodnotí se celkový efekt a čas.