

Vybíjená s poleny

Hru je možno hrát jako kteroukoliv variantu vybíjené, v poli je však rozestavěno 10 polen nebo špalků/ průměr cca 10 cm, výška 20-30cm/.
Je-li poleno poraženo nenabitým míčem, nejbližší hráč je znova postaví a hra pokračuje.
Poraženo je to družstvo, které nejdříve ztratí všechna polena.

Obratnost s obručí

Hru můžeme uspořádat jako závod jednotlivců.
Kdo 10-krát proleze obručí na čas, nebo jako štafetový závod.
Obměna:
Lze rovněž uspořádat jako závod v prolézání kutálející se obručí.
Místo obruče je možno použít větší pneumatiku.

Indiánský běh

Úkolem hráčů je dokopat malý míček do členité Trati dlouhé cca 250m, země se přitom smějí dotknout pouze v případě, že míček dopraví do cíle první, vítězí, stává se indiánským náčelníkem a má právo zvolit další hru.

Jízda na koštěti

Jeden hráč táhne koště, druhý na něm sedí, závodní dráha je předmětem vytyčená a závodí se na čas.
Kdo má nejkratší čas, vítězí.
V polovině trati můžeme hru zpestřit tím, že si hráči ve dvojici vymění úlohy.
Hraje se vyřazovacím způsobem závod dvojic nebo jako štafeta.

Skolka s nožem Na krále Popelka

Všechny dívky dají své boty na jednu hromadu.

Chlapci postupně přistoupí k hromadě, vezmou vždy jeden

Pár bot a snaží se obout je dívka, o které si myslí, že jí patří.

Uhodnou-li, obdrží od dívky polibek, v opačném případě políček.

Vedoucí představuje krále.

Prochází se po místnosti a hráči ho v malém dostupu

následující. Když se král otočí, poddaní se musí postavit do předem určené polohy/dřep, na

jedné noze, leh apod./ Kdo je nejpomalejší, vypadává ze hry.

Hraje se vyřazovacím způsobem, poslední-vítěz-se stává králem.

Hráči se snaží zabodnout nůž do prkna nebo pařezu, mění přitom výchozí polohy držení nože.

-za konec střenky

-za šipku čepele

-z otevřené dlaně, šipkou k terči

-z otevřené dlaně, šipkou do terče

-z hřbetu ruky

Jehla v kupce sena

Vedoucí uschová do kupky sena drobný předmět/tužku,

pingpongoví míček apod./a úkolem je ho co nejrychleji nalézt.

Může se hrát jako soutěž jednotlivců nebo družin.

Obměna:

Jako soutěž družin je možno hodnotit, která družina vhodný předmět

V kupce sena lépe uschová.

Barva

Vedoucí hry udá barvu a hrající družstvo se snaží vypracovat v určeném čase seznam věcí této barvy v místnosti. Vítězí družstvo, které má nejúplnější seznam.

Varianty-na druh materiálu

-na trávy

-atd.

Luční kvítí

Vedoucí položí ke květinám na louce čísla a sám si poznamená

Jejich názvy.

Úkolem hráčů je co nejdříve označené květiny nalézt

A správně pojmenovat. Každý si to napíše na papírek, vítězí ten,

Kdo vedoucímu první odevzdá úplný a správný seznam.