

Zvěřinec

Vedoucí hry rozdělí všechny hráče na několik druhů zvěřokrávy, prasata, hady, mravence a předvede jejich pantomimické Ztvárnění.

Na daný povel ho mají všechna zvířata pantomimicky napodobit a shromáždit se po jednotlivých družích .Která skupina je nejdříve kompletní , vyhrává.

Obměna:

Místo pantomimického ztvárnění je možno použít akustického – napodobování hlasu zvířat.

Jehla v kupce sena

Vedoucí uschová do kupky sena drobný předmět-tužku pingpongový míček apod. Úkolem hráčů , ho co nejrychleji nalézt.

Může se hrát jako soutěž jednotlivců nebo družin.

Obměna:

Jako soutěž družin je možno hodnotit , která skupina vhodný předmět v kupce sena lépe uschová.

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.

Seno

Seno na louce je možno použít jako víceúčelovou pomůckou k realizaci různých her.

Příklady:

- kdo dříve postaví kupku
- kdo dříve kupku rozhází
 - do co největšího prostoru
 - do určitého prostoru
- kdo ze sena postaví
 - panáka
 - krychli
 - přístřeší
- kdo kupku přeskočí
 - bez dotyku
 - s kotoulem
- atd.

Bystrozraký

Na čtvrtku nakreslíme centimetrovou čtvercovou síť

25 x 25 cm a čtvrtku pověsíme na strom do výše očí hráčů. Do pěti čtverečků nakreslíme tečky . Potom hráče odvedeme tak daleko ,že nejsou k rozeznání ani čtverce ani tečky a pomalu se s nimi přibližujeme.

Hráč ,který jako první –na největší vzdálenost- určí správnou polohu teček , vítězí –stává se bystrozrakým.

Láhev

Hráči se sesednou do kruhu a ve vylosovaném pořadí otáčejí na zemi prázdnou láhev naležato .

Ten ,na koho láhev směřuje hrdlem ,se musí postavit

Do kruhu a splnit předem určený úkol \ předvést pantomimu , zaspívat , říci vtíp \.Nebylo –lí na začátku hry určeno pořadí, roztáčí láhev do dalšího kola.

Koulení kuliček

Ke stolu přistavíme židli , na kterou položíme otevřenou krabičku ,hrneček ,čepici atd.

Hráči si jednotlivě sedají na protější stranu stolu a každý se snaží co největším počtem kuliček z přidělený deseti strefit po desce stolu.

Koulení s odrazem

Doprostřed hřiště je zatlučen kůl a jednotliví hráči se ze vzdálenosti cca 10 m snaží koulením trefit malým míčkem tak , aby se odrazil co nejdál.

Vítězí ten hráč , jehož míček skončil nejdál od kůlu.

Prohazování oštěpů

Každý hráč si vezme do ruky několik prutů-oštěpů.Povel ke hře dá vedoucí tým, že rozkutálí obruč a hráči ,vždy po jednom postupně, se snaží obručí prohazovat oštěpy, střídavě z levé a pravé strany tak dlouho, dokud se obruč sama nezastaví.

Vítězí ten , kdo prohodil nejvíce oštěpů.

Popelka

Všechny dívky dají své boty na hromadu .

Chlapci postupně přistupují k hromadě , vezmou vždy jeden pár bot a snaží se obout je dívce , o které si myslí , že jí patří.

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