

Honička

Vedoucí určí jednoho hráče /nebo je vybrán losem,rozpočítáváním ./,který se stává honičem. Na povel vedoucího se hráči rozeběhnou /může být určen omezený prostor/a snaží se utéci honiči,jehož snahou je se některého hráče dotknout.Když se mu to podaří ,stává se honičem on a hra bez jakéhokoliv přerušení pokračuje.

- | | |
|----------------|---------------|
| -na jedné noze | -na koních |
| -vrabčí | -trakaře |
| -žabáci | -se záchranou |
| -dvojic | -na hada |
| -lavinová | -pozpátku |
| -atd. | |

Chytání kamínků

Dva hráči stojí čelem proti sobě.První drží v každé předpažené ruce 5 kamínků nebo kuliček a postupně je vypouští z dlaně.

Druhý hráč se snaží je zachytit dřív než spadnou na zem.Po vypuštění všech kamínků si hráči vymění role a vše se znova opakuje,vítězí ten hráč,který zachytil více kamínků.

Restaurátoři

Vedoucí hráč rozstříhá nějaký obraz/mapu,pohlednici/na 10-20 ks a potom nechá jednotlivé hráče,aby na čas obraz sestavili- zrestaurovali. Nejkratší čas je vítězný.

Varianta: Má-li vedoucí více obrazů, rozstříhá každý jinak a hraje se tolik kol , aby každý hráč zrestauroval všechny obrazy. Časy za jednotlivé obrazy se hráčům sčítají.

Zamotané věty

Vedoucí napíše 5 vět o deseti slovech tak, že slova jsou různě přeházená.

Úkolem hráčů je sestavit ze všech slov věty,které by dávaly smysl.

Vítězí ten ,kdo má první všech 5 vět pohromadě,vyšším stupněm vítězství pak může být ,když někdo z daných slov sestaví více vět ,které dávají smysl.

Hledej a přines

Vedoucí nadiktuje hráčům 5-10 různých předmětů,které mohou nalézt v klubovně nebo jejím okolí,případně v terénu,kde hra probíhá /zápalky,tužka,guma,blok,nůž,lžička,kamínek,šiška,větvička,čtyřlístek/.

Úkolem hráčů je nalézt všechny určené předměty,vítězí ten,kdo je zkompletuje první.

Jak znáš mapu

Vedoucí pověsí na stěnu mapu a jmenuje postupně řeky,pohoří,města atd. a úkolem hráčů je co nejrychleji uvedené věci ukázat nebo slovně popsat jejich polohu na mapě.

Vítězí ten,kdo má nejvíce správných odpovědí.Tento vítěz se zároveň může stát vedoucím dalšího kola hry,hrajeme např.kola o deseti otázkách.

Vystěhovalci

Hráči obdrží čistý list papíru a tužku,potom jim vedoucí pomalu vypráví příběh skupiny vystěhovalců ,postupujících krajinou .Tuto krajinu popisuje například podle turistické mapy a úkolem hráčů je ,podle tohoto vyprávění a za pomoci topografických značek od vyprávěnou část mapy zakreslit.

Vítězí ten ,jehož náčrtek je nejpřesnější .

Varianty štafet

Kromě „klasické“ varianty dává tato hra velké možnosti zpestření a uplatnění fantazie vedoucího:

Příklady:

-po jedné noze	
-snožmo	míčové-kopat
-ve dřepu	-dřiblovat
-po čtyřech	-koulet hlavou
-žabáci	-míč mezi koleny
-trakaře	-míč mezi patami
-zády k sobě	-házet
-třínohá	-po čtyřech,míč na bříše
-taneční	-podávání míče nad hlavou, mezi nohama
-s kotrmelcem	
-se švihadlem	
-sázení brambor	

Prezenční listiny

Vedoucí nechá všem hráčům zavázat oči a vzít si do ruky tužku.

Potom v klubovně rozmístí několik archů papíru ,úkolem hráčů je se v průběhu cca 5 min. určených pro hru podepsat na co největší počet archů.

Výsledky mohou být sčítány za družiny nebo může zvítězit ten jednotlivec ,jehož podpis je na co největším počtu archů.

Minové pole

Několik hráčů odejde z místnosti a vedoucí zatím rozmístí po podlaze různé předměty-stoly,židle,boty míče atd.,čimž vznikne „minové pole“.Potom do místnosti vcházejí postupně jednotliví hráči,každý si nejprve 1 min. prohlédne uložení „min“ a potom se snaží se zavázanýma očima projít ke druhé stěně tak , aby o žádnou „minu“ nezavádil.Kdo se dotkne miny , je diskvalifikován ,vítězí ten hráč , který projde v nejkratším čase .