

### **Neposedná guma**

Okolo stolu sedí hráči se zavázanýma očima, ruce na kraji stolu, přitom musí být úplně ticho.

Vedoucí upustí doprostřed stolu školní gumu/gumovou nebo korkovou zátku apod., která začne po stolu poskakovat. Když vedoucí tleskne, začnou hráči gumu chytat. Ten, kdo je v několika kolech nejrychlejší, vítězí.

Lze hrát i jako soutěž jednotlivců na čas, výhodou je, že ostatní spoluhráči se mohou bavit sledováním počínání soupeřů.

### **Ležící žebřík**

Na zem položíme co nejdelší žebřík na bok a několik hráčů ho v této poloze přidržuje. Ostatní po čtyřech prolézají mezi jeho jednotlivými příčkami. Prolézání lze různým způsobem kombinovat. Hodnotí se rychlost prolézání.

### **Hon**

Hráči se volně rozptýlí v určitém omezeném prostoru v lese. Jeden z hráčů je myslivcem, ten se po povelu k zahájení hry snaží trefit některého dalšího hráče malým míčkem. Když se mu to podaří, tento hráč se také stává myslivcem a použije stejného označení. Každý další hráč, který je zasažen, se stává myslivcem a hra pokračuje, dokud nezůstane poslední hráč - ten vítězí. Jakmile je myslivců víc než dva, musí si samostatně "nabíjet". Vítěz zahajuje novou hru.

### **Retěz nebo lavina**

Hráči na lyžích se rozdělí na dvě poloviny, odloží hůlky a na svahu se postaví vedle sebe a uchopí se za upažené ruce.

Na povel vedoucího vyjede nejprve jedno družstvo, potom druhé.

Vítězí to družstvo, které nejdále dojelo aniž se rozpojilo nebo někdo upadl.

### **Lávka**

Mezi stromy se natáhnou lana 1,5m nad sebou a 1 - 2m nad zemí a po vzniklé lávce přecházejí hráči tak, že po spodním provaze kráčí, druhého se přidržují rukama.

Vítězí ten, kdo při přechodu dosáhl nejnižšího časového limitu.

pro zvlášť zdatné děti můžeme hru odměnit na ručkování bez pomoci nohou.

### **Trefovačka kartami**

Úkolem každého hráče je ze stanovené mety do krabice házet karty tak, že

-10 hodí na plochu

-10 hodí vertikálním hodem

-10 hodí levou rukou, jakkoliv

Vítězí ten, kdo dostal více karet do krabice.

### **Míč a kamínek**

Do kruhu o průměru asi 1m si stoupne hráč s míčkem a kamínkem.

Jeho úkolem je vyhodit míč do vzduchu, kamínek položit mimo kruh co nejdál a míč chytit aniž by dopadl na zem. Vítězí ten hráč, jehož kamínek je nejdále.

### **Kalaburda**

Dva hráči si vyberou slovo, které má dva významy/ koruna ,kost,zámek ,hlavička/. Každý z nich , střídavě , o svém předmětu vypráví , na jeho místě však používá názvu "kalaburda". Ostatní hráči mají uhádnout , o jaký předmět jde.

Kdo uhodne první , vítězí.

### **Koulení plechovek**

Ke koulení používáme nejraděj plechovky od kondenzovaného mléka, které mají proražené otvory .Hráči koulejí podobným způsobem jako při kuželkách, vítězí ten , komu se plechovka dokoulí nejdál.

### **Lžicový šerm**

Dva hráči se postaví proti sobě , v každé ruce polévkovou lžící.

Na jedné drží brambor či malý míček, druhou šermují.

Přítom se snaží uvést soupeře do situace , aby jeho brambor z lžice vypadl.Ten, jehož brambor vydrží déle, vyhrává.