

Čekatelský lesní kurz CORDA 2011

FITNÍK 2011

soubor fitek účastníků CORDY

Generálové (Žloutenka)

123 Vlk (Vasilii)

Kámen, nůžky, papír (Bizon)

Šašek a král (Fido)

Fackovaná (Kapoun)

Ponorky (Miky)

Vrah a strážce (Joža)

Smradlavá ponožka (Radim)

Středověk (Fredkin)

Vikingové (Juda)

Ahoj Pepo... (Juda)

Věž (Goliáš)

Boj o kameny (Tobi)

Šátky (Honza)

Trpaslíci, čarodějnice, obří
(Frantáre, Jelen)

Mravenci v sirupu (Jeňour)

Kafe (Říza)

Lžičkový šerm (Kocour)

Vyzývaná (Maťa)

Kulíkárna (Olie)

Skoky přes bažinu (Pogo)

Přelez podlez (Tkaj)

Hladoví vesničané (Tomáš)

Válka draků (Klakson)

Trojnožka (Wiki)



Generálové (Žloutenka)

Účel: běhačka, strategické myšlení

Místo: les, louka

Délka: jedno kolo 5 – 10 min. obvykle se hraje i hodinu

Hráči: ideálně 20 hráčů rozdělených na dvě stejně velké skupiny

Pomůcky: kartičky s názvy postav

Pravidla: Dva týmy, mají za úkol buďto vyřadit nepřátelského generála* nebo všechny ostatní hráče z nepřátelského týmu,

Postavy: 1x Generál (6) vyřazuje všechny kromě špióna;

1 – 2x Plukovník (5) vyřazuje všechny kromě generála,

(1)2 – 3x Kapitán (4) vyřazuje všechny kromě generála a plk.,

(2)3 – 4x Vojín (3) vyřazuje Minéry a špióny,

1 – 2x Minér (2) jako jediný nezemře když se dotkne bomby,

1(-2)x Špión (1) jako jediný mlže vyřadit generála,

1(-2) Bomba (x) nemůže vyřadit nikoho ale když se ho někdo z protihráčů dotkne pak jsou vyřazeni všichni* v okruhu kam dosáhne rukou včetně jeho.

Rozdělí se skupiny a rozdají se kartičky (nikdo nesmí říct co je on jinak je vyřazen) a rozmístí se na svoji polovinu hrací plochy, odstartuje se hra (třeba zvonkem) hráči se honí a když se dotknou nějakého protihráče vzájemně si ukáží kartičky hráč s vyšší hodnotou na kartičce vyhrál a vyřadit toho druhého (krom bitvy špión generál → vítěz špión, a případů s bombou)(vyřazený nesmí prozradit kartičku vítěze jinak kolo končí vítězně pro protistranu) pokud však jsou hodnoty stejné (vojín x vojín) pak není vyřazen nikdo a oba hráči mohou vyzradit nepřátelskou kartu. Hráči se snaží uhádnout kdo z nepřátel má kartičku generála a poslat na něj svého špióna, pokud o něj přišli mohou se pokusit vyřadit všechny krom nepřátelského generála.

Poznámky: Názvy mohou jednoduše změnit, tak aby pasovaly na potřebné téma, já např. vlastním sadu kartiček na téma Asterix a Obelix.

123 Vlk (Vasilii)

Účel: Zůstat jako poslední ovečkou. Hra je hodně o síle a o rychlosti běhání.

Místo: Nejlepší je hrát tuto hru venku otevřeně louce.

Délka: Záleží na hráčích. Většinou to ale končí kolem 15 až 25 minut.

Hráči: Doporučuji více jak 10 lidí, max. 50 pak už je hra na dlouho.

Pomůcky: Pár věcí na vyhraničení prostoru. Velikost vyhraničené plochy závisí na počtu hráčů a jejich věku. Území by měl být nejlépe obdélník.

Pravidla: Rozdělení do dvou skupin v poměru asi 3:24. Menší část jsou vlci a větší ovečky. Skupiny jsou každá na jinou stranu.

Cíl oveček je přeběhnout na druhou stranu, kde byli vlci a nenechat se polapit. Vlci mají za úkol polapit ovečku ne klasickým způsobem (plácnutí), ale zvednutím ovečky do vzduchu a mezi tím říct formuli 123 Vlk, jestliže se tak stane ovečka se stává vlkem a pokračuje dál jako vlk.

Vlci se nesmějí vracet zpět v území. Strany se po každém kole logicky mění. Hraje se až do doby, kdy zůstane jedna poslední ovečka nebo budou všechny pochyťány. Ještě jedno z nejdůležitějších pravidel – ovečky si navzájem nemohou pomáhat.

Kámen, nůžky, papír (Bizon)

Účel: rychlost, logika, postřeh

Místo: hřiště, louka, venkovní prostředí

Délka: 10 min. – klidně 2 hodiny

Hráči: Libovolný sudý počet

Pomůcky: žádné

Pravidla: 2 týmy se stejným počtem hráčů se postaví proti sobě a tak daleko jak uznají za vhodné.

Až se hra odstartuje, tak jeden člen z každého týmu vyběhne na proti tomu druhému a až k sobě doběhnou tak si střihnou a kdo vyhraje tak pokračuje běží dál k tomu druhému týmu, prohraný se vrací ke svému týmu a jakmile se prohraný vrací ke svému týmu tak už musí další z toho prohraného týmu vyběhnout naproti běžci z týmu druhého a jakmile se zase srazí opět si střihnou, jestliže vyhraje opět hráč, který vyhrál před tím tak zase běží k týmu, ke kterému se rozeběhl a jakmile se dostane až k tomuto týmu tak dostává bod to družstvo které se dostalo až k tomu druhému. Cílem hry je unavit hráče a zaběhat si, ale i přemýšlet o tom kdy kdo má vyběhnout.

Šašek a král (Fido)

Účel: pohybová hra na přesnou střelbu a spolupráci

Místo: na ven, na hřiště

Délka: 15 – 30 min.

Hráči: 18 – 30, v každém družstvu 6

Pomůcky: míč(e)

Pravidla: Každý tým si potají určí, kdo bude král a kdo šašek. Ostatní v týmu se stávají poddanými. Cílem hry pro jednotlivé týmy je zasáhnout míčem nepřátelského krále a eliminovat tak celý jeho tým. Král a poddaní se mohou s

míčem libovolně pohybovat, bít či přihrávat. Výjimkou je šašek. Vítězí tým, jehož král jako poslední zbývá ve hře.

Tyto situace mohou nastat při zásahu míčem:

- a. Pokud je zasažen král, jeho družstvo je poraženo.
- b. Pokud je zasažen poddaný, poroučí se k zemi a čeká, až mu některý z jeho spoluhráčů přihráje míč a tím ho vrátí do hry.
- c. Pokud je zasažen šašek, nic se neděje. Může tedy bez rizika bránit ostatní svým tělem, avšak on sám se **nemůže** dotýkat míče (výjimkou je, když ho míč trefí) ani ho brát do rukou či chytat.

Fackovaná (Kapoun)

Účel: Jde o zábavnou hru v kroužku, bez cíle, jde jenom o to pobavit se

Místo: nezáleží

Délka: neomezeně

Hráči: tak akorát do kolečka minimálně tak 5-10

Pomůcky: žádné

Pravidla: Hráči utvoří kolečko a jeden je uprostřed. Dá si pravou ruku k tváři a levou si jí podloží tak, aby když mu do ní někdo plácne dal si sám facku. Hráč obchází kolečko proti směru hodinových ručiček a ostatní se ho snaží udeřit do levé dlaně tak, aby si hráč nevšiml který z nich to byl. Po ucítění sebemenšího dotyku se hráč otočí a dá facku tomu, který si myslí že to byl. Pokud se trefí jde doprostřed daný hráč, pokud trefí špatného má právo mu ji vrátit.

Ponorky (Miky)

Účel: Zkouška odvahy, důvěry, komunikace

Místo: Louka, parkoviště, apod.

Délka: kolem 30 minut, záleží kolik kol se bude hrát

Hráči: min. 20 lidí, rozdělí se do 4 – 6 skupin, podle počtu hráčů a podle velikosti louky

Pomůcky: Šátky, nebo něco čím si zavážou oči

Pravidla: Vytvoříme ponorky. Vytvoří se pomocí lidí, kteří se postaví do zástupu a chytanou se za pas. Ponorka se skládá asi z 4 – 7 členů. Všichni členové ponorky mají zavázané oči až na posledního. Poslední člen v ponorce je kormidelník – řídí celou ponorku.

Ponorka se ovládá tak že si kormidelník a lidi co jsou v ponorce domluví nějaké signály jak ovládat ponorku např. zatáhnutí za pravou ruku – „zatočení doprava“ rána do zad – „vystřelení torpéda“ apod. Kormidelník vyšle signál a každý ho postupně posílá dopředu, ať každý ví co má dělat.

Signály vysílá jen kormidelník a nikdo nesmí mluvit v ponorce – prostě musí věřit kormidelníkovi. Každý člen ponorky je TORPÉDO, kromě kormidelníka.

Když kormidelník vyšle signál „vystřelit torpédo“, tak až dojde k prvnímu členu ponorky, ten se odpojí od ponorky a běží rovně a snaží se zasáhnout ponorku. Kormidelník ho musí tudíž dobře navést, aby torpédo trefilo cíl, ale zároveň musí provádět úhybné manévry, aby zase nebyla zasažena jeho ponorka. *pokud torpédo zasáhne ponorku, zasažená ponorka končí a mění se ve vrak.*(členové stojí a jsou ticho a nehýbou se, pokud cizí ponorka narazí do nich taky končí a mění se ve vrak.)

Ponorka střílí pořád dokud ji nedojdou torpéda. Vyhrává ta ponorka která není sestřelena, nebo pokud už došly ponorkám torpéda.

Vrah a strážce (Joža)

Účel: běhací

Místo: volné prostranství, louka

Délka: do 15 min.

Hráči: 10 a víc

Pomůcky: nic

Pravidla: Na začátku si každý hráč v duchu určí svého vraha a obránce, které představují dva různé hráči. Když se hra odstartuje snažíte se být co nejbližší obránci a co nejdál zabijákovi. Vrah vás nemůže zabít jestliže vůči němu stojíte za svým obráncem. Po chvíli se zařve stop a podle momentálního postavení si každý určil jestli přežil nebo ne.

Smradlavá ponožka (Radim)

Účel: Vyblbnout se, procvičit spolupráci v týmu

Místo: Otevřený prostor (louka)

Délka: hry je zhruba 10 – 18 min

Hráči: 18 – moc, sudý

Pomůcky: „smradlavá ponožka“ (tenisák v ponožce)

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě skupiny, jedna z nich dostane „smradlavou ponožku“ (tenisák v ponožce). Té se snaží zbavit. Zbaví se jí tak, že se postaví do zástupu, první předá ponožku druhému mezi nohama, druhý třetímu nad hlavou, ten čtvrtému opět mezi nohama a ten ji předá dál zase nad hlavou... Až se ponožka dostane poslednímu hráči, ten ji odhodí co nejdál. Mezitím druhé družstvo utvoří co nejtěsnější hlouček, který jeden člen družstva obíhá. S tím přestane ve chvíli, kdy poslední hráč druhého družstva odhodí ponožku pryč.

V tomto okamžiku si týmy vymění role. Družstvo, které obíhalo, doběhne k ponožce, až u ní vytvoří zástup, tak ji první hráč zvedne a začnou si ji předávat.

Družstvo, které si předávalo ponožku, utvoří hlouček a jeden začne obíhat. Po odhození ponožky se úlohy opět vystřídají.

Cílem hry je dokončit co nejvíce „oběhů“ svého hloučku. Ponožku je zakázáno házet do lesa, do potoka (za potok), do kopřiv apod.

Hraje se 2x 7 minut, pokaždé začíná obíháním jiné družstvo. Při odhazování i obíhání se musí hráči střídát (tzn. nesmí odhazovat/obíhat stále stejný hráč).

Středověk (Fredkin)

Účel: zábava, oddech, na naučení se jmen

Místo: jakákoliv louka nebo plácek (ideálně rovný a suchý)

Délka: libovolná +/- 20 min. – 60 min.

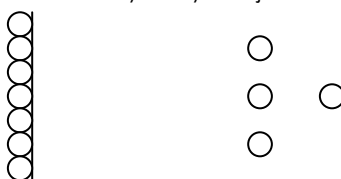
Hráči: cca 20 – 45

Pomůcky: míč (například volejbalový)

Pravidla: Hráči se postaví do podkovy (viz obrázek). Na levé straně stojí takzvaní „hnojkydi“ (umírněněji řečeno sedláci), kolmo k nim (dole) stojí měšťané a kolmo k měšťanům a naproti hnojkydům stojí tři šlechtici a za nimi je král. Každý hráč si přinese šátek (nebo polínko, kámen, kus oblečení, zkrátka cokoliv) a všichni hráči se rozestaví do herního postavení. Každý před sebe položí svůj předmět v rozestupech asi 1 metr (ideálně by to měl být ten šátek, ale může to být i jiný předmět), šátek poté symbolizuje jednu pozici, která se během hry nemění – šátek se položí na zem a zůstává tam celou hru. Hnojkydů by mělo být o něco málo méně nebo stejně jako měšťanů, šlechtici by měli být tři. Poté nejnižší hnojkyd (ten co stojí úplně vlevo na kraji) dostane míč. Cílem hry je stát se králem.

Průběh hry: hráč A hodí na hráče B, jehož jméno předtím řekne. Mezi hráčem A a hráčem B musí stát alespoň jeden jiný hráč. Hází se tedy vždy ob jednoho.

Když hráč B míč nechytí, musí pro něj dojít. V momentě kdy odchází pro míč tak se můžou všichni co stáli za ním zkusit posunout na jeho místo (šátek) a ti se v hierarchii posunou vpřed. Jinak je tomu když hráč A řekne jméno hráče B, ale míč hodí špatně a hráč B ho samozřejmě nechytí, tak pro míč samozřejmě jde hráč A.



Pravidla o házení: hnojkydi můžou házet na měšťany, ale nemůžou házet na šlechtu a krále. Měšťané můžou házet na šlechtu, ale nemůžou házet na krále. Šlechta může házet na sebe navzájem i na krále. Král může házet kamkoliv. U šlechty neplatí pravidlo o tom, že se musí házet ob jednoho hráče, protože šlechta má mezi sebou větší rozestupy.

Vychytávky Osudu: ve hře existuje ještě jedna postava – tzv. Osud, který stojí uprostřed podkovy a hlídá pravidla. Není to však jenom rozhodčí, ale také může změnit celý průběh hry. Na začátku se určí nějaký bod v okolí (cca 5-15 metrů

daleko a měl by být umístěn tak, aby k němu měli neblíže hnojkydi, tento bod může tvořit nějaká tyč, stan, strom,...), když Osud zařve:

- a) „revoluce!“ – tak se všichni seberou a musí oběhnout daný bod a kdo přiběhne nejrychlejší může obsadit nejlepší místa
- b) „kontra revoluce!“ – stejně jako u revoluce, akorát všichni běží pozpátku
- c) „buržoazní revoluce“ – stejně jak revoluce akorát běží jenom měšťané, šlechta a král
- d) „palácový převrat!“ – běží pouze šlechta a král

Hra se dá hrát tak dlouho jak to všechny zúčastněné baví. Dá se zpestřit kdejakými veselými průpovídkami. Lze hrát i zasazeno do jiné doby než středověk (například indiáni – místo hnojkydů jsou lovci, místo měšťanů bojovníci, místo šlechty šamani a místo krále náčelník).

Vikingové (Juda)

Účel: vykřičet se, pobavit se, zaplnit čas

Místo: Jakémkoliv prostředí. Je dobré tuto hru hrát na místech, kde nevadí přílišný hluk či řev.

Délka: 15 – 20 min.

Hráči: Ideální počet hráčů této hry je okolo 15 lidí, avšak větší počet neškodí. Hraje celá skupina.

Pomůcky: nejsou potřeba

Pravidla: Skupina lidí se posadí do kroužku. Jeden vybraný člověk je hlavní viking a dva lidé, kteří sedí vedle něho jsou vikingové pádelníci. (Jeden napravo a druhý nalevo od hlavního vikinga).

Když jsou všichni připraveni, viking si pomocí vlastních prstů vytvoří rohy a začne na jeden nádech křičet. Vikingové pádelníci musí pádelovat, každý na svou stranu, tj. strana odvrácená od hlavního vikinga. Vikingové pádelníci křičí také, ale nemusí křičet na jeden nádech. Když hlavnímu vikingovi dochází dech, ukáže na jakéhokoliv člověka v kruhu, ten se stává hlavním vikingem a operace se opakuje. Hra spočívá v tom, že pokud jakýkoliv viking něco zkazí, hra se zastavuje, člověk vypadává a začíná se od začátku. Člověk, který vypadl, může určit nového hlavního vikinga. Když ve hře zůstanou poslední tři lidé, hra končí a může se začít od začátku.

Tato hra se nechá hrát se všemi věkovými kategoriemi. Klukům se tato hra velice líbila.

Ahoj Pepo... (Juda)

Účel: pobavit se, trochu procvičit postřeh a pozornost hrajících

Místo: libovolné

Délka: 15 – 20 min.

Hráči: Neomezený počet. Ideální počet hráčů však je okolo 15 lidí.

Pomůcky: nejsou potřeba

Pravidla: Skupina lidí utvoří kroužek. Všichni v kroužku mají nové jméno Pepa. Jeden člověk začne a člověku po své pravici řekne: „Ahoj Pepo.“ Druhý odvětlí: „Nazdar Pepo.“ První hráč řekne: „Pepo řekni Pepovi.“ Toto je princip celé hry. Poté pokračuje druhý hráč a začne konverzací s dalším hráčem.

Takto se konverzace opakují dokud je někdo z přítomných nezkaží. V tu chvíli se jeho jméno mění a jmenuje se Tik a pro větší přehlednost kyvadlově pohybuje svými prsty. Jeho jméno se musí zakomponovat i do celé konverzace. Pokud se již někdo jmenuje Tik a opět něco zkaží jeho jméno se opět mění a jmenuje se Blik, ten musí svými prsty blikat. Jeho jméno se také musí zakomponovat do konverzace. Pokud udělá chybu někdo, kdo se jmenuje Blik, jeho jméno se mění na Šok, Šok se celý klepe, jelikož je v šoku. Když něco zkaží Šok, vypadává. Vyrhávají poslední tři hráči.

Věž (Goliáš)

Účel: Balónková bitva.

Místo: Les, louka, hřiště

Délka: 20-30 min.

Hráči: Ideální je sudý počet hráčů.

Pomůcky: Materiál na stavbu věže, potravinářské barvivo, voda, balónky.

Pravidla: Hráči si postaví věž, ta by měla být vysoká 1 metr a dostatečně vysoká a bytelná, aby ji soupeř nemohl jen tak lehko zničit. Materiál by měl být papír nebo dřevo. Soupeř bude dobývat věž balónky napuštěnými vodou obarvenými potravinářským barvivem. Soupeř by měl mít červenou barvu a ostatní třeba barvu fialovou. Hráč zasažený koulí je automaticky vyřazen.

Boj o kameny (Tobi)

Účel: běhací

Místo: louka

Délka: 10 min.

Hráči: jednotlivci

Pomůcky: kameny

Pravidla: 10 až 20 m před řadou hráčů leží kamenů o jeden méně než hráčů. Hráči na znamení vyběhnou a snaží se obsadit jeden z kamenů tak, že na něj položí nohu. Na koho kámen nezbude, vypadá z další hry. Jeden kámen se odebere a hra se opakuje. V této hře je možnost modifikace ve stylu dopravy ke kamenům: plazení, skákání pouze po jedné noze...

Šátky (Honza)

Účel: Najít týmového ducha, běhačka.

Místo: V lesním podrostu.

Délka: různá

Hráči: 2 skupiny, ideální počet je cca. 12 hráčů.

Pomůcky: 2 šátky.

Pravidla: Herní území se rozdělí na 3 části. 2 budou přibližně stejně veliká, 3. bude menší a bude ležet mezi nimi. To to území se nazývá neutrální. Vytvoří se dva silově stejné týmy. Každému týmu bude přidělen jeden šátek, který si hráči umístí do vyznačeného území. Princip hry spočívá v proniknutí do nepřátelského území přes neutrální a sebrat šátek. Pokud je hráč chycen na cizím území, musí si jít dobít ke svému vedoucímu, který má místo u šátku. Hra skončí průnikem útočníka přes obránce a sebráním šátku.

Poznámky: Obránci stojí kolem šátku v určité vzdálenosti, hráči mají neomezeně životů, šátek musí být vidět a musí být dosažitelný.

Trpaslíci, čarodějnice, obři (Frantáre, Jelen)

Účel: postřeh, trochu proběhnout; získání všech protivníků na svou stranu

Místo: louka, hřiště.

Délka: cca 15 min.

Hráči: 2 stejně početná družstva, minimum je asi tak těch 10

Pomůcky: Něco na ohraničení čar v hracím poli – batohy, mikiny...

Pravidla: Vytvoří se hřiště: tvoří ho dvě čáry na každé straně vzdálené od středu tak 3m (Čím blíže, tím je hra napjatější) a dvě čáry na každé straně vzdálené tak 10m od středu. Hráči se rozdělí do dvou družstev a stoupnou si proti sobě na ty první čáry. Poté si v družstvech potichu určí, co budou danou hru za frakci:

- Trpaslíci – zabíjí obry, utíkají před čarodějnicí, gesto – „strouhání mrkvičky“
- Čarodějnice – zabíjí trpaslíky, utíkají před obry, gesto – čaruje rukama před sebou
- Obři – zabíjí čarodějnice, utíkají před trpaslíky, gesto – ruce nad hlavou

Až se řekne „TEĎ“, tak začnou všichni dělat svá gesta. Potom (pokud mají rozdílné funkce) začnou jedni utíkat před druhými. Kdo je chycen, přidává se k druhému družstvu. Zachránit se lze za druhou čarou. Když obě družstva zvolí stejně, hraje se znovu. Hraje se do té doby, než jedno družstvo bude mít všechny hráče (druhé družstvo nikoho).

Poznámka: Rychlost a napětí ve hře lze ovlivnit vzdálenostmi čar od středu hry.

Mravenci v sirupu (Jeňour)

Účel: předně vyblbnutí se, práce s rovnováhou, silou, spoluprací, taktickým myšlením; není běhací, přesto je fyzicky namáhavá a je potřeba mít oblečení na zašpinění

Místo: ideálně suchá, travnatá, rovná louka, případně tělocvična, nebo jiná prostorná místnost

Délka: podle věku a aktivity hráčů, asi 15 minut

Hráči: dvě družstva, není nutný úplně stejný počet, ale silová vyrovnanost

Pomůcky: Nejsou

Pravidla: Hráči se rozdělí do dvou (početně i silově) vyrovnaných skupin. Tyto skupiny představují dvě hejna mravenců, hrací plocha pak nádobu se sirupem. Úkolem mravenců je dostat se na druhou stranu sirupu. Sirup ale lepí a proto mravenec, který se dotkne jakoukoli částí těla země, zůstává přilepen na místě. Další mravenec však může po něm přelézt a dostat se dál. To ovšem dělá specifickým způsobem. Chycený mravenec si lehne na záda, napříč ke směru pohybu, pokrčí kolena a nastaví ruce. Živý mravenec pak leze bokem ke směru pohybu, hlavou na opačnou stranu, než ležící mravenci. Rukama při tom leze po kolenech mravenců pod sebou, zatímco kolena mu podepírají rukama přilepení mravenci. Takto přeleze vždy až na konec existující řady ležících mravenců, položí se za ni a vytvoří tak další článek. V rámci jednoho družstva může v jednu chvíli lézt pouze jeden mravenec. V momentě, kdy už jsou všichni mravenci přilepení se mravenec přilepený na konci řady zvedá a přelézá po ostatních dál. Týmy začínají na opačných stranách hrací plochy a startovní místo jednoho družstva je cílovým druhého. Proto se můžou pokoušet zabraňovat druhému týmu v dosáhnutí cíle tím, že se mu svojí řadou postaví do cesty. Druhý tým potom musí ležící mravence obejít. Žádný jiný způsob škození (shazování nepřátelských mravenců, kousání...) není dovolen. Tým, který jako první nejen dosáhne svého cíle, ale i vyvede všechny své mravence z lepivé pasti, se stává vítězem a dostává pochvalu.

Poznámky: Hra se dá hrát i se čtyřmi družstvy a potom je taktičtější. Při vysvětlování pravidel je ideální způsob pohybu mravenců názorně předvést, protože není lehký na pochopení. Je ovšem bezpečnější než ostatní způsoby.

Kafe (Říza)

Účel: Sportovní, odrovnávací

Místo: Louka, hřiště

Délka: neomezená

Hráči: 10 až 20 (s možností rozdělení na více družstev)

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Jedno družstvo postaví řadu (asi tak o 10 lidech) a rozkročmo si stoupne kolmo na druhé družstvo, které po zaznění signálu začíná naskakovat

na vytvořenou řadu. Naskakování se děje po jednom člověku a cílem hry je vyvést bránící družstvo z rovnováhy a shodit jej na zem nebo rozpojit. V okamžiku, kdy se jeden člen dotkne tělem země, hra končí a bod si připsuje družstvo, které vydrželo.

Poznámka: V našem oddíle je to velice oblíbená hra, která neomrzí.

Lžičkový šerm (Kocour)

Účel: pobavit se a aby vám jako poslednímu zůstala na lžičce brambora

Místo: kdekoliv

Délka: 10 minut

Hráči: libovolný

Pomůcky: lžičky na počet a brambory na počet (velké a kulaté nebo něco kulatého)

Pravidla: hráči se rozdělí do 2 skupin a vezmou si lžičku s bramborou

1. žádné kousání a škrábání
2. žádné rvačky
3. jinak je povoleno všechno

Vyzývaná (Maťa)

Účel: postřehová

Místo: na volném prostoru

Délka: cca 20 min.

Hráči: 2 týmy

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Na začátku hry se jsou dvě družstva a ty udělají řadu. Jeden člověk jde a plácá lidi z druhého družstva na tři plácnutí. Když někoho plácne po třetí, tak utíká k sobě do družstva. Druhý ho musí chytit před domkem, tak jde k nim do družstva. Když ho nechytne a tak jde do prvního družstva.

Kulíkárna (Olie)

Účel: prohloubení týmové souhry a fyzické zdatnosti

Místo: Prostranství o délce tak 20m a neurčené šířce, nejlépe rovina s překážkami (tj. lesní cesta, louka, ale i městské náměstí)

Délka: 1 kolo do deseti minut. Délka hry se výrazně odvíjí od aktivity hráčů.

Hráči: 10 – jakýkoliv sudý počet hráčů (dvě družstva)

Pomůcky: dva shodné předměty (např. lahev na vodu, kulík) a cokoli na vyznačení kruhů a "brány"

Pravidla: Na zemi vyznačíme bránu (čára o pevně dané délce, dva stromy), která je v polovině hrací plochy. Ve stejné vzdálenosti na obou stranách vyznačíme stejně velký kruh, do kterého umístíme předmět. Cílem každého družstva je proběhnout bránou, ukořistit předmět z kruhu a vrátit se zpět bránou, bez zásahu protihráče. Do vytvořeného kruhu nesmí vstupovat obránci daného kruhu. Když je útočník zasažen obráncem, sedne si na zem a čeká na záchranu. Záchrana je dotyk spoluhráče, poté je opět zcela ve hře. Hráči si mezi sebou mohou předmět libovolně předávat, ne házet. Veškeré rozměry hřiště jsou závislé na počtu hráčů, odhadem pro 16 hráčů kruhy od sebe 20m a průměr kruhů 2m brána kolem pěti.

Poznámka: Hřiště by mělo být terénu vyrovnané, tj. na obou stranách stejně do kopce.

Skoky přes bažinu (Pogo)

Účel: pohyb, technika

Místo: Rovný, měkký prostor – ideální louka.

Délka: Podle počtů lidí. 10 – 15 min.

Hráči: libovolný počet

Pomůcky: 3 klacky

Pravidla: Úkolem je přeskocit bažinu. Bažina je rozdělena na části třemi klacky. Abyste se v bažině nepropadli smíte se v každém úsek mezi klacky dotknout pouze jednou. Hráči si stoupnou do řady a po jednom se rozbíhají na bažinu. Ten, kdo ji nepřeskočí vypadává. Až všichni doskáčou, mezery mezi klacky se zvětší. Zvětšují se do té doby než zůstane 1, který vyhrál, nebo do té doby než všichni vypadnou.

Přelez podlez (Tkaj)

Účel: prohloubení týmové souhry a fyzické zdatnosti

Místo: louka, hřiště, rovný prostor

Délka: cca 10 – 15 min.

Hráči: dvě stejně početné skupiny

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě stejně početné skupiny, určí si pořadí a postaví se podle něj do zástupu. První po odstartování začne střídavě podlézat a přelézat jednotlivé hráče týmu tak, že vždy při přelézání se přelézáný nesmí shrbit nebo sklonit. Ti hráči týmu, které podlezl nebo přelézal, mu mohou pomoci v rychlejším postupu. Po dolezení na konec řady se družstvo seřadí a tento cyklus se opakuje, dokud všichni v týmu toto nepodstoupí. Nakonec se všichni seřadí. Vyhrává první seřazené družstvo.

Hladoví vesničané (Tomáš)

Účel: Zábava, procvičení přesnosti a obratnosti

Místo: Venku

Délka: Záleží na schopnostech hráčů

Hráči: Jakýkoliv, nejlépe sudý počet

Pomůcky: Papírové míčky, 2 provazy

Pravidla: Hráči se rozdělí do dvou skupin. První skupinu představují stráže, kteří mají za úkol ochránit královy zásoby jídla. Druhá skupina jsou chudí vesničané, kteří přišli o svou půdu a nemají co jíst, takže jim nezbyvá nic jiného než zaútočit na krále. Na zemi okolo stromu se pomocí lana vyznačí dva kruhy. To je králův hrad. Do vnitřního kruhu se rozmístí papírové míčky, nebo cokoliv, co bude představovat jídlo. Ve vnějším kruhu budou stát stráže. Vesničané, kteří budou okolo, mají za úkol dostat se do vnitřního kruhu, sebrat jídlo a zase strážcům utéct. Vesničané ale neunesou více než jedno jídlo najednou, a pokud se vesničan dostane do vnitřního kruhu, stráže už na něj nemůžou. Když se strážce dotkne vesničana, vyřadí ho tím dočasně ze hry. Vesničan musí doběhnout do určitého místa, kde se vyléčí. Hraje se na čas a až vesničané vyberou všechno jídlo, hra končí. Po skončení jedné hry se role prohodí a hraje se druhé kolo.

Válka draků (Klakson)

Účel: spolupráce a běhání

Místo: louka, hřiště, les

Délka: jedna hra mezi 2 – 5 min. + 3 min. na začátku pro vysvětlování pravidel

Hráči: stejně rozdělená družstva min. od 3 hráčů

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Každé družstvo se postaví za sebe do zástupu a hráči se chytanou oběma rukama buď za ramena nebo boky a tím utvoří jednotlivé draky. První hráč v zástupu je „Hlava“ a poslední je „Ocas“. Draci se na začátku hry rozmístí po herním území. Na zapísknutí či jiné smluvené znamení se do sebe draci pustí. Úkolem draka je, aby jeho „Hlava“ chytila „Ocas“ jiného draka. Stačí se dotknout jakékoliv části „Ocasu“. Tím je drak zabit a odchází co nejrychleji mimo území (záhrobí). Poslední žijící drak vyhrál. Pokud se při hře drak rozpojí, automaticky je mrtev a odchází do záhrobí. Draci se mohou mezi sebou domlouvat na neútočení či spolupráci, ale vyhraje vždy jen jeden drak.

Poznámky: Hra se většinou hraje vícekrát.

Trojnožka (Wiki)

Účel: týmová souhra, fyzická zdatnost

Místo: louka, hřiště, rovný prostor

Délka: cca 10 – 15 min.

Hráči: libovolný počet

Pomůcky: klacky na trojnožku

Pravidla: Ze třech klacků se postaví trojnožka. Hráči se okolo trojnožky postaví a chytí se všichni za ruce. Cíl hry je velice jednoduchý – snažit se o to, aby jiný hráč trojnožku shodil a naopak aby on sám neshodil.

Pokud trojnožka spadne, postaví se znovu a hraje se dál ovšem bez dotyčného, který ji v minulém kole shodil.

Hra končí podle uvážení, když jsou už jen 3, 2 nebo i jeden vítěz.

V elektronické podobě bude fitník ke stažení na webových stránkách kurzu – www.corda.cz. S táhnout si také můžeš fitníky z předchozích ročníků Cordy.

Ze zaslaných fitek jednotlivých frekventantů sestavil Rys.

