

Z velké části osvědčené hry pro děti a mládež

Na začátku několik vysvětlivek: děti = mladší školní věk, asi do 6. třídy, mládež = 7. – 9. třída, starší mládež = 15 let a více

Hry, které jsou napsané jako doporučené, jsou (podle mne!) použitelné celé, nebo je v nich zajímavý nápad či myšlenka, která se dá využít.

Jiří Chour: **Receptář her – náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže**, Portál, Praha, 2000

Zvláště hry: Čichavci s. 60, Trupové s. 61, Trezor s. 63, Míček v jamce s. 64, Lesoklubka s. 68, Jeskyně Kyklopů s. 69, Strašidla s. 71, Pavouk s. 73, Zlatý poklad s. 74, Tajemství písma s. 77, Mumie s. 86, Barevné obelisky s. 87, Chuťovka s. 95, Deset bran s. 96, Neony s. 97, Potměšilá královna s. 110, Kruťáci s. 126, Zóna s. 127, Netvor s. 135, Nebezpečná cesta s. 142, Les smrti s. 155

Jan Neumann: **Dobrodružné hry a cvičení v přírodě**, Portál, Praha, 1998 (jedna z nejlepších knih, jaké znám)

s. 32 – 37 – návod na přípravu her, jejich průběh – stručné a dobré poznatky

Zvláště hry: Nejrychlejší hra na jména s. 51, Hra na jména s. 52, Komu míč? s. 53, Drákula s. 60 (s velkým počtem lidí se moc nedaří, ideál 15 lidí), Místo po mé levici je volné s. 61, Lidské bingo s. 62, Kdo chybí? s. 63, Nakažlivý smích s. 72, Noemova archa s. 73, Slepá řada s. 74, Výkřiky ve tmě s. 76, Hmota s. 77 (oblíbená hra zvl. u dětí 5. třídy a mladších), Gordický uzel s. 80 (možné hrát v každém věku), Kontakt s. 82, Upíři s. 83, Předávaná s. 84, Spojení s. 86, Bezruká štafeta s. 89, Molekuly s. 96, Kočka a myš s. 98, Pozor had s. 99, Honička s. 100, Dračí souboj s. 104 (hrají rádi děti i mládež), Siamská dvojčata s. 114, Pan stroj s. 115, Vyzývaná s. 118, Kámen, nůžky, papír s. 120, Bandiera s. 124 (velmi oblíbená u dětí i mládeže), Obruče, hýbejte se s. 126, Pepíčku, pípni s. 131, Blbárna s. 134, Býčí srdce s. 136, Monstrum s. 164 (oblíbená zvl. u mládeže), Živá abeceda s. 210, Živé zrcadlo s. 211, Zpráva z expedice s. 236, Nebezpečný průsmyk s. 248, Ztracená čísla s. 250, Boj o životy s. 263, Hon na „yettiho“ s. 264, Ralley s. 270 (náročná na přípravu, ale vyplatí se), Bludičky s. 272, Co do lesa nepatří s. 278, Zvířecí pantomima s. 282, Zvířecí kvíz s. 283

Možnosti, jak hodnotit hry, akce... zvl. na s. 318 – 321

Pro mládež (15 let a více) jsou dobré hry či inspirace v knihách: **Zlatý fond her I, II**, autoři: Jan Hrkal, Radek Hanuš, nakl. Portál, Praha, 2000.

Zvláště hry ze Zlatého fondu her II: Bodygard s. 41, Člověče, nezlob se s. 53 (hodně běhací hra), Epidemie s. 63, Jak dědeček měnil, až vyměnil s. 81 (pro malé i velké, zajímavé zážitky), Slovní fotbal s. 122, Zvířetník profesora Péráka s. 150 (velká legrace pro malé i velké)

Soňa Hermochová, Jan Neuman: **Hry do kapsy I, II, III, IV**, Portál, Praha, 2003

(velmi dobré knihy – hodně her je použitelných, jsou zde i hry z knihy Dobrodružné hry a cv. v přírodě)

Hry jsou zde rozděleny na Sociálně psychologické, Pohybové a Kreativní.

Hry v místnosti

Seznamovačka s botami – lidi sedí v kruhu. Každý sundá svou pravou botu a donese ji na kopici všech bot, která je uprostřed kruhu. Zhasne se a každý vyběhne ze svého místa ukořistit jednu botu. Poté se rozsvítí a každý jde hledat toho, čí botu ukořistil. Až ho najdou, zjistí nějaké info o něm (jméno, školu, bydliště, zájmy...), ale botu mu ještě nevracejí. Když je hledání i poznávání hotovo, sedne si každý na své místo a začíná představování. Člověk, mající něčí botu, přijde k člověku, kterému bota patří, představí ho i se všemi info, které o něm zjistil, botu mu vrátí a jde si sednout zpět.

Seznamovačka „Tyk“, „Tak“ – Všichni sedí v kruhu, jeden stojí chodí uprostřed. Stojící člověk nečekaně ukáže na někoho, kdo sedí a řekne: „Tyk“ nebo „Tak“. Řekne-li „Tyk“, pak musí sedící co nejrychleji říct jméno toho, kdo sedí po jeho levici. Řekne-li stojící „Tak“, pak sedící musí říct rychle jméno toho, kdo sedí po jeho pravici. Kdo se splete nebo včas nezareaguje (může být bouchnut př. stočenými novinami po hlavě), jde doprostřed a ten, kdo ho nachytal si jde sednout na jeho místo. Hru můžeme zpestřit např. tím, že člověk uprostřed bude říkat i: „Tyk, tyk“ či „Tak, tak“. Potom musíme znát jméno druhého souseda zleva i zprava.

Hra Evoluce – Je několik evolučních stupňů: 1. moucha, 2. ryba, 3. žába, 4. had, 5. kohout, 6. pes, 7. opice, 8. člověk. Na začátku hry jsou všichni mouchy. Když se potká dvojice stejného evol. stupně, udělá: kámen, nůžky, papír a kdo vyhraje, postupuje o stupeň výš, kdo prohraje, spadne o jeden stupeň níž. Takto se postupuje, až jsou skoro všichni lidé. Lidé si sedají na místo a sledují dění.

Existuje i jiná varianta evolučních stupňů: 1. vejce (říká „kuli, kuli“, kroutí zápěstími a chodí na bobku), 2. kuře (pípa a chodí na bobku), 3. dingo (říká „dingo, dingo“, chodí vstoje), 4. Uáá (dělá „uáá“, chodí vstoje a rukama se bije v prsa), 5. člověk, 6. Superman (jedna ruka natažená vzhůru).

Ovoce – Lidem, kteří sedí v kruhu na židlích rozdává potichu vedoucí, který je uprostřed, názvy různých druhů ovoce (3 – 4 druhy). Zavolá-li vedoucí: „švestky“, všechny švestky vstanou a posunou se o jedno místo doleva. Sedí-li tam někdo, sednou si na něj. Potom zavolá vedoucí např. „Jabka“. Vstanou tedy jablka a posunou se opět o jedno místo doleva. Je-li někdo třeba jabko a sedí mu na klíně třeba švestka, nemůže se zvednout. Člověk se může posouvat doleva jen jestli mu na klíně nikdo nesedí. Hra končí v momentě, kdy se někdo z lidí dostal zpět na místo, odkud startoval a sedí-li přímo na své židli (ne na někom). Hra baví malé i velké a je u ní hodně legrace.

Hra – otázky a odpovědi (hra je spíš pro mládež)

Lidi si sednou naproti sobě do dvou řad tak, aby byly naproti sobě dvojice (je-li lidí víc a nevejdou se do dvou rovných řad, udělají se dva kruhy). Lidé jedné řady pokládají potichu tomu, kdo sedí naproti nim otázku: „Co bys dělal, kdyby...“ zde si něco vymyslí. Lidé z druhé řady se snaží vymyslet nějakou odpověď a potichu ji pošeptají tomu, kdo jim otázku položil. Až mají všichni vymyšlené otázky a odpovědi, jedna řada se posune třeba doleva o jednoho člověka. Sedí tak naproti sobě nové dvojice, ale každý už nahlas řekne tomu novému partneru otázku, kterou řekl před tím. A nový partner na novou otázku odpoví stejnou odpovědí, kterou si před chvílí vymyslel. Často tak vznikají opravdu veselá spojení. Hra pak pokračuje a řady si vymění úlohy.

Hádání kreslených pohádek (děti), přísloví (mládež)...

Hra baví děti, mládež, i starší mládež

Co je třeba: seznam 20ti pohádek nebo přísloví, skupiny 4-5 dětí, pro každou skupinu papíry a tužky. Každá skupinka je na místě (nejlépe u stolu), kde může jeden kreslit a ostatní se dívat. Skupiny nesmí být hned vedle sebe, aby si nenapovídaly. Od místa, kde kreslí, musí být možnost doběhnout k místu, kde je vedoucí.

Průběh hry:

Vedoucí rozdělí děti do skupin a sám stojí na jednom konci místnosti či na chodbě před místností, aby všechny skupiny měly k němu přibližně stejnou vzdálenost. Vedoucí má seznam pohádek (pro děti) nebo přísloví (pro mládež).

Když je odstartováno, každá skupinka vyšle prvního, který jde k vedoucímu a ten mu pošeptá název pohádky či přísloví. Dítě se vrátí ke svojí skupince a nesmí říct ani slovo, dělat zvuky, ani nic ukazovat. Může se jen snažit nakreslit to, co mu bylo pošeptáno tak, aby ostatní členové skupiny uhodli název. Jakmile to někdo uhodne, běží druhý v pořadí ve skupině k vedoucímu a pošeptá mu řešení. Je-li správné, dozví se další pohádku či přísloví. Je-li špatná odpověď, může skupina hádat dál nebo tuto hádanku přeskočit, ale získá tím trestné vteřiny. Ve hře jde o to uhádnout co největší množství pohádek/přísloví v co nejkratším čase. Členové se ve skupině pravidelně střídají (není to tak, že kdo uhodne, tak běží pro další úkol).

Možné pohádky: Perníková chaloupka, Kocour v botách, Dlouhý, Široký a Bystrozraký, Šípková Růženka, Červená Karkulka, Hloupý Honza, Princezna se zlatou hvězdou na čele, Popelka, Pyšná princezna, Obušku, z pytle ven, Krteček, Maxipes Fík, Králíci z klobouku, Čert a Káča, Mach a Šebestová, Krakonoš, Sněhurka, O kohoutkovi a slepičce, O řepě, O Smolíčkovi...

Možná přísloví: Kdo druhému jámu kopá, sám do ní padá., Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne., Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá., Kam vítr, tam plášť., Kdo se bojí, nesmí do lesa., Člověče přičiň se a Pán Bůh ti pomůže., Pýcha předchází pád., Lež má krátké nohy., Bez práce nejsou koláče.,...

Hra „**Kufr**“ (podle TV hry) – Člověk A ukazuje na papírku slovo člověku B. Člověk B se snaží slovo buď slovně nebo pantomimicky vyjádřit tak, aby je člověk C uhádl. Soutěžní dvojice mají stejný čas, hodnotí se množství uhodnutých slov.

Příklady slov (pro děti mladšího škol. věku): auto, banán, brýle, čáp deštník, dům, had, hřeben, hůl, jablko, kartáček, kočka, kolo, komár, kráva, kříž, květina, míč, nůžky, obraz, okno, opice, peřina, pes, polštář, prsten, rak, ryba, slon, srdce, střecha, šnek, televize, tužka, zajíc, žába.

Kreslicí hra na spolupráci – 2 družstva v zástupu za sebou. Několik metrů před nimi leží na zemi nebo stole papír s tmavou pastelkou. Na tlesknutí vedoucího vyběhne z každého družstva jeden hráč a začne kreslit:

a) družstva mají nakreslit co nejvěrohodněji kočku...

b) družstvo se snaží nakreslit jednotný obrázek, ale nesmí se domlouvat na tom, co budou kreslit

Na další tlesknutí musí hráč přestat kreslit a běžet zpět k družstvu a předat štafetu dalšímu.

Po hře následuje zhodnocení: jaký dají děti název obrázku, v čem nedržely pohromadě, nevnímaly to, co druhý kreslil...

Dva majáky – 2 představují majáky a ostatní lodě. Na začátku hry všichni zavrou oči a vedoucí určí 2 majáky, aby ostatní děti nevěděly, kdo je maják. Jeden je dobrý maják, druhý je zlý, který se snaží lodě potopit. Lodě (mají zavřené oči) neví, kdo je hodný a kdo zlý maják. Hodný maják stojí na místě a „tútá“, zlý také „tútá“, ale může se libovolně pohybovat,

aby zmátl lodě, které se snaží poslepu najít hodný maják. Lodě vyplouvají z jednoho konce místnosti na druhý, kde jsou majáky. Lodě se snaží zaslechnout a poznat, který maják je hodný a k tomu doplout a dotknout se ho. Dotknou-li se zlého majáku, jsou potopeny. Ve hře jde o naslouchání.

Hry v přírodě

Zajíc, vlk, hlávky zelí - běhací hra, lze hrát s dětmi i mládeží

Děti jsou po jednom rozmístěny na louce asi s metrovými (a většími) rozestupy od sebe, sednou si „na bobek“ a představují hlávky zelí. Jedno dítě, které stojí je zajíc a utíká před druhým dítětem, které je vlk. Zajíc se může zachránit tak, že se dotkne nějaké hlávky. V tom okamžiku se hlávka stává zajícem a musí rychle utíkat před vlkem. Zajíc se stal hlávkou a nehrozí mu už nebezpečí. Chytí-li vlk zajíce, ihned si vymění úlohy, tzn. vlk se stává zajícem a zajíc vlkem a honí se dál.

Je dobré hlídat, aby rychlý zajíc, který rád běhá, moc dlouho neběhal a neuhnal tak pomaleho vlka (malé děti mají takové tendence) a také aby se všichni prostřídali. Po určité době se hra zastaví.

Noční hra – hledání bludiček, které mají pro nás určité poselství.

Hra se odehrává v lese, resp. na cestě vedoucí lesem. Je dobré, když tuto cestu děti už dobře znají. Cesta je označená malými svíčkami, které jsou ve sklenicích. Jedna svíčka = jedna bludička. U každé bludičky je (na stromě) poselství, které si skupina musí zapamatovat. Místa, kde není cesta příliš jasná, je dobré označit ještě provázkem nebo krepáky.

Skupiny budou vycházet z fary po 15ti min. v doprovodu vedoucího. V lese (na začátku stezky) se od skupinky vedoucí oddělí (vedoucí jde tajně za skupinkou nebo nějakou jinou cestou lesem doběhne do cíle, aby odtud skupinu mohl odvést na faru). Na startu v lese se začne se měřit čas. Úkolem je vyhledat všechny bludičky (č. 1 – č. 10), přesně si zapamatovat zprávu a co nejrychleji (s ohledem na zdraví) dojít do cíle. V cíli bude čekat důvěryhodná osoba – zaznamená čas, kdy skupinka dojde. Skupinka zde také zapíše zprávu od bludiček. Nesmí se používat baterky a zpráva se nesmí během hry zapisovat. Pokud bude sdělení nepřesné, přidají se trestné vteřiny. „Během cesty lesem se nemusíte bát. Stále vás bude někdo tiše opatrovat“ (= je možné podél cesty lesem umístit několik vedoucích). Při hře skupinka musí zachovávat ticho! (aby se bludičky nevyplašily).

Na startu v lese je na stromě informace o bludičkách: „Bludičky jsou podle pověstí duše, které se proměnily v malá světýlka. Ta poskakují po bažinách, lukách i kolem lidských stavení. Povahu mají různou – trestají, pomáhají hledat cestu a svým způsobem i promlouvají. Dnes se bludičky objevily poblíž nás. Jsou přátelské a přináší nám určité sdělení.“

Ze startu je vidět první svíčka – bludička, ke které se po cestě skupina vydá (pohromadě) a přečte a zapamatuje si poselství. Od první svíčky je vidět svíčka druhá, od druhé třetí atd. Svíčky musí být umístěny tak, aby nemátly a aby byla jasná cesta, kudy se má jít.

Poselství k zapamatování:

1. Ježíš chce být se mnou,
2. když se raduji, když jsem šťastný.
3. Ježíš chce jít se mnou,
4. když pláču, když tápu
5. a nevím kudy kam.
6. Ježíš chce být se mnou,
7. když udělám chybu, když zhřeším.
8. Ježíš chce být se mnou
9. každou vteřinu mého života.
10. Otevřu mu své srdce?

Hra o poklad -V lese na stromech označených krepáky visí různé úkoly, které se skupiny snaží splnit a vyluštit tak co nejvíc indicií. Tyto indicie popisují místo, kde v lese leží ukrytý poklad. Skupinky asi po 5 lidech se snaží co nejrychleji (celá skupina pohromadě) najít, oběhnout a splnit úkoly a zjistit tak všechny indicie. Jakmile úkoly splní, budou už vědět, kde leží poklad a ten se snaží najít dřív, než jiná skupinka (může se stát, že poklad bude hledat několik skupinek najednou). Poklad je ve zlaté truhličce (v našem lese byla ukryta u smrčků, pod spadlou větví a v travnatém podrostu). Pokladem je dostatek zlatých čokoládových penízků, o které se samozřejmě na faře rozdělily všechny děti. Hry se účastní jeden strážce pokladu (děti ho nevidí dřív, než objeví místo, kde poklad leží) a jeden pomocník, který dohlíží na děti, když plní úkoly. Každá skupinka má jinou barvu a sbírá indicie této barvy.

Poté, co skupinka splnila všechny úkoly, snaží se najít místo, kde je ukrytý poklad, tzn. v tom místě je chrastí, rostou tam duby, poblíž teče potok, rostou tam zvonky, v dohledu je hřiště...atd.

Hra je náročná na přípravu – najít vhodné místo, kam uložit poklad. A potom prvky, které místo charakterizují, vmontovat do jednotlivých úkolů. Ale námaha se vyplatí – hra má úspěch.

Bylo 12 úkolů:

1. Indicie se nachází 2m nad zemí-je třeba ji sundat (indicii jsme pověsili na břízky, které se dají dobře ohýbat). (Indicie zní: „kopice chrastí“)
2. Indicie = tajenka křížovky („hluboká rokle“)
3. Spojovačka – který strom zůstane = indicie („duby“)
4. Cesta po provázku – na konci bude indicie („šumění potoka“)
5. Zazpívat určitou písničku a např. poslední slovo první sloky je indicie („zvonek“)
6. Kolik má určitá věta slov, tolik bude na místě „kamenů“
7. Sesbírat v okruhu papírky, seřadit je podle čísel a dostaneme tak indicii („dvě břízy označené oranžovou barvou“)
8. Šifry (přeházená písmenka v jednotlivých slovech indicie: „střechy na obzoru“)
9. Puzzle („hřiště v dohledu“)
10. Každý nakreslí znění indicie („malé smrčky“)
11. Každý přinese něco pěkného z přírody jako vstupní dar pro strážce pokladu. Indicii dostanou po předání daru („pod větví břízy“)
12. V pytlíku mezi různými věcmi najít svou indicii („cesta“). V pytlíku jsou věci nepříjemné na omak, př. Gumová ještěrka, něco chlupatého, shnilé jablko, izolepa, plastelína, jehličí, listí...

Hra v lese: **Na celníky** – Hráči jsou rozděleni do tří skupin. Na celníky ze 40%, obchodníky v zázemí z 30% a pašeráky z 30%. Hrajeme na předem vymezeném pruhu členitého terénu. Každá skupina se rozptýlí se svým velitelem na své území. Vedoucí vydá pašerákům a obchodníkům v zázemí dopis psaný na různobarevných papírcích. Každý tento dopis je určen druhé straně. Dopis je rozdělen tak, že na každého hráče připadá 5-6 částí dopisu. Úkolem pašeráků a obchodníků je přenést dopisy přes území hlídané celníky. Každý hráč přenáší vždy jeden lísteček. Celníci zajímají jak pašeráky, tak obchodníky v zázemí (dotykem). Dotyční musí odevzdat celníkům lístek a vrátí se zpět pro nový. Vítězí ta skupina, která předá rozluštěnou zprávu vedoucímu. Celníkům stačí porozumět jedné zprávě. Při nerozluštitelnosti zprávy se počítají lístečky zadržené a přenesené. Která skupina přeneše nebo zadrží více, vyhrává. Pomůcky: dvě rozstříhané zprávy, krepák na vyznačení prostoru.

Pevnost Boyard

Hru je nejlepší hrát večer, hra trvá asi 3-4 hodiny a vládne během ní trochu tajemná atmosféra (po místnostech jsou rozmístěny hořící svíčky). Hru je dobré zahájit po večeři, když jsou všichni shromážděni v jídelně. Během večeře více či méně připravíme místnosti, ve kterých se budou plnit úkoly. Úkoly rozmístíme do různých místností po domě, aby soutěžící družstvo mohlo přebíhat. Na začátku se skupina dozví, že od této chvíle musí být dobrou partou, musí jeden druhému důvěřovat a třeba se i obětovat. Jsou vysvětlena pravidla hry (děti budou mít dost dotazů). Čas na hru už začíná běžet. Během hry skupina (asi 10ti lidí) se snaží získat u každé disciplíny klíč (starý rezatý) a indicii, na které je napsáno slovo z příběhu. Během přebíhání z místnosti do místnosti se skupina radí na příběhu, ze kterého by mohly být indicie. Může to být podobenství o marnotratném synu nebo příběh o Jonášovi. Dávají-li děti v závěru stěží příběh dohromady, můžeme jim dát na pomoc Písmo sv. Kolik klíčů skupina nasbírá, tolik bude mít nakonec minut na to, aby dali dohromady příběh, ve kterém budou obsaženy všechny indicie. Každý člen skupiny musí vyprávět část příběhu. Příběh skupina vypráví v samém závěru porotě vedoucích v sále s pokladem, který tvoří hodně zlatých čokoládových mincí. Bude-li příběh správně odvyprávěn, tak se po chvíli napětí začnou sypat peníze. Všichni hráči běhají k místu, kde se peníze vysypaly a po jednom je nosí na opačný konec místnosti do připravené nádoby. Na nošení je stanoven určitý časový limit, aby skupina nestihla sesbírat všechny peníze. Peníze, které se jim podaří sesbírat, může skupina použít, na co chce – na dobročinné účely, např. část darovat vedoucím, nebo prostě komukoliv.

Před jednotlivými úkoly se skupina dozví charakteristiku úkolu, např. úkol bude na sílu, hmat... a skupina musí určit jednoho zástupce, který se bude snažit úkol splnit. (Během hry má každý plnit asi 3x nějaký úkol.) Celá skupina potichu vejde do místnosti a z místa, kde nebude překážet bude naprosto tiše přihlížet tomu, jak jejich kamarád zápolí. Nestihne-li hráč splnit úkol v časovém limitu, ale stihne vyběhnout včas z místnosti, může si skupina vybrat: nedostanou klíč a indicii nebo dají hráče do vězení, ze kterého může být osvobozen jedině tak, že nějaký hráč obehraje drába v piškvorkách. Nestihne-li hráč splnit úkol a zůstane uvězněn v místnosti, je odveden vězeňským drábem do vězení (=sklep), kde se snaží nějaký zástupce skupiny obehřát drába v piškvorkách. Zvláštní osůbkou hry je otec Fura (stařec mající dlouhé bílé vlasy a vousy, oblečen v nějaké kápi), který sídlí ve věži – třeba na půdě. Otec Fura je moudrý a dává lidem hádanky, ale je nerad vyrušován.

Možné úkoly: (viz. papír)

1. Slizy (skupina vybere někoho s dobrým hmatem): pět pětilitrových sklenic, ve kterých jsou různé hnusy, např. řídké těsto (mouka+voda), zbytky od oběda (nejlépe jsou-li těstoviny, nejodpornější sklenice), gumová slizká ještěrka v teplé vodě, gumoví hádci (podobní jako gumoví medvídci) v teplé vodě, chlupaté potvůrky, gumový pavouk, had, brouci... Ve sklenici se zbytky nebo v těstě je klíč, indicie leží na stole. Člověka do místnosti dovedeme, protože jsme mu již za dveřmi zavázali oči. Ruku mu budeme pomáhat správně nasměrovat do jednotlivých sklenic.

2. Pavoučí síť (je třeba někdo s dobrou koordinací pohybů): v místnosti natáhneme křížem krážem provázek tak, aby vznikla jakoby pavoučí síť. Od dveří musí vybraný jedinec prolézt na druhý konec místnosti a zpět tak, aby se max. 3x dotkl provázku. Na konci místnosti je klíč s indicii, který si vezme a opatrně proleje zpět.

3. Klíč na nitě (rychlost): U stolku sedí naproti sobě 2 lidé: jeden je hráč a druhý jeden z vedoucích hry, který má na provázku přivázaný klíč. Hráč má ruce dlaněmi položené na stole a uprostřed mírně před dlaněmi leží klíč na provázku. Hráč i vedoucí se sobě dívají do očí. Hráč se v nestřeženém okamžiku snaží klíč chytit, ale vedoucí je velmi rychlý, takže se mu daří včas klíčem ucuknout. Hráč může vedoucího zkoušet po celou délku limitu, stanoveného na disciplínu.

4. Hmat (hmat): hráč, který má zavázané oči a sedí u stolu musí v určitém časovém limitu poznat pomocí hmatu několik (10-15) věcí.
5. Třemi ping-pongovými míčky se musí hráč trefit do 3 připravených misek tak, aby v každé misce byl jej jeden míček. Trefu může zkoušet po celý časový limit.
6. Návštěva otce Fura – jeden vybraný hráč hádá (čas cca 3 min.) hádanku za jejíž uhodnutí skupina dostane klíč a indicii.
7. Provázek je natažen na chodbě a vine se od kliky dveří přes schodiště až dolů, kde na konci provázku visí indicie s klíčem. Hráč jde poslepu, drží se provázku. Když najde klíč s indicií, vezme si je a běží rychle zpět na start.
8. Hráč skládá nějaké puzzle.
9. Hraje se na dlouhé široké chodbě – hráč na startu stojí na jedné židli, druhou si přendá před sebe, stoupne si na ní a znovu si přesouvá první, atd. až se pomocí dvou židlí přesune do cíle, kde sundá klíč s indicií a doběhne na start.
10. Hráč musí pomocí čichu i chuti (jak chce) poznat asi 10 různých pochutin, např. hořčice, pivo, pepř, sůl, ocet, kečup, káva, majoránka...
11. Asi 5 talířů s moukou, v jednom z nich je ukrytý rozbalený bonbón, který se snaží hráč najít pusou – jazykem. Když ho vezme do pusy, vyhrál.
12. Hádanka otce Fura
13. Trefa molitanovými míčky na terč. Trefí-li se poprvé, dozví se první písmenko indicie. Trefí-li se při druhém hodu, dozví se druhé písmenko indicie...atd. Chybí-li nějaká písmenka v indicií, může ji hráč zkusit uhodnout.
14. Do místnosti dovedeme člověka, který má zavázané oči. Pořádně ho zatočíme a zmateme. Po odstartování musí hráč najít dveře vedoucí ven z místnosti. Na klíce dveří visí klíč s indicií.
15. Pomocí sluchu poznat různé zvuky, např. hrající kytaru, zip, suchý zip, cinkající mince, trhající se papír, cvakající zuby, míchání lžičkou v hrnku s vodou, ...
16. Celá skupina hádá hádanku u otce Fura.
17. Hráč si musí zapamatovat 10-15 předmětů, které mu jsou ukázány na 20 vteřin. Potom je musí vyjmenovat.
18. Jeden hráč hádá u otce Fura.
19. Hráč sedí u stolu, má zavázané oči a pomocí hmatu musí roztřídit na hromádky podle druhů smíchané věci, např. bonbóny, dvacetikoruny, pětikoruny, atd...
20. Z židlí je udělaná klikatá cesta. Jeden hráč stojí na první židli, kde je start a má zavázané oči. Druhý hráč ho drží za ruku a slovně ho naviguje, aby správně šlapal po židlích a co nejrychleji po nich došel na konec, kde je klíč s indicií.
21. 2 hráči jsou stojí zády k sobě a rukama jsou zaháknutí v loktech. Takto musí udělat určitý počet dřepů.
22. Na lavičkách, které jsou postaveny do písmene L musí hráč dofoukat ze startu do cíle papírový míček. Když mu spadne na zem, musí začít na startu.
23. Provázek natáhneme místností tak, aby tudy, kudy provázek povede, hráč mohl prolézt. Z provázku bude udělán vlastně takový okruh, kdy start může být zároveň cílem. Úkolem je co nejrychleji prolézt po trase, kterou provázek ukazuje a cestou vzít klíč s indicií.
24. Otázka otce Fura.
25. Hráč hledá pomocí sluchu ukrytý tikající budík.
26. Na podlaze je z předmětů (papíry) udělaná cesta. Hráč si cestu prohlédne, dostane zrcátko, stoupne si zády k cestě, dívá se do zrcátka, které nasměruje tak, aby v něm viděl cestu a snaží se po té cestě pozpátku jít.

Hotové a uskutečněné hry, které Vám mohu poslat:

Noční hra – před hrou jsou některé děti označeni (např. fixou) = byli zakleti čarodějnicí. Každá skupinka se bude snažit pro svého zakletého člena získat lék, který nabývá kouzelné moci až znovu na faře. Lék skupina může získat tak, že cestou lesem bude postupně luštit jméno čarodějnice. Uprostřed lesa bydlí čarodějnice, která má velice zvláštní jméno. Když přijde k čarodějnicí a řekne jí její jméno správně, dostane velmi křehký lék = igelitový pytlík s vodou, který nabývá kouzelné moci až na faře. Když jméno řekne špatně, nechá si čarodějka jednoho dobrovolného člena skupiny jako vězně. (Vězeň se vrátí s čarodějkou až po skončení hry). Na cestě od čarodějnice mohou skupinu překvapit strašidla = pomocníci čarodějky. Něco o strašidlech si skupina čte cestou. (Strašidla mohou opravdu strašit.)

Cesta za pokladem I. – Skupina se stává opravdovými hledači pokladu, kteří musí projít nejrůznějšími úkoly a v závěru najít poklad. Bránu k pokladu otevře heslo, které se snaží cestou rozluštit: „Když najdeš v životě cestu bez překážek, určitě nevede nikam!“

Cesta za pokladem II. – Děti jdou označenou lesní cestou a postupně luští různé úkoly, které zároveň řeší také malí hrášci, se kterými děti zažívají cestou různá dobrodružství. Tajenka hry, na kterou skupina postupně přichází: „Je-li v tvém srdci pokoj a radost, pak můžeš jít, kam chceš.“ Na konci cesty, jestliže uhodnou tajenku, můžou v označeném prostoru najít poklad = např. sladké odměny.