

## Proti nudě



byt, třída, klubovna, družina



žádný

**Popis:** Jeden hráč je šéf. Ostatní se stranou domluví na jednom zaměstnání, např. kuchař. Potom se všichni vrátí k šéfovi a zeptají se: „Šéfe, co máme dělat?“ Šéf jim odpoví: „Jděte do práce.“ V tu chvíli začnou ostatní pantomimicky předvádět, každý svým způsobem, profesi, na které se domluvili. Předvádí podle své fantazie – kuchař vaří, míchá, krájí, hněte těsto, myje hrnce apod. K činnosti mohou děti použít dostupné pomůcky. Když šéf pozná, o jakou profesi jde, zavolá: „Jste kuchaři!“ a začne hráče honit. Koho chytí nejdříve, ten se stane šéfem v další hře.

## Největší boháč



byt, třída, klubovna, družina



tužky, papír, dvě hrací kostky

**Popis:** Postupně hází každý hráč obě kostky najednou. Výsledek zapíše jako dvojciferné číslo, např. 14 nebo 41. Všichni hráči se vystřídají. V dalších kolech hází stejným způsobem a přičítají dvojciferná čísla, která sestaví z rozhozených kostek. Kdo první překročí hranici 500 bodů, vyhrává. Za každý součet s výsledkem 100, 200, 300 a 400 si připíše 50 bodů premii.

**Obměna:** Starší děti mohou házet se třemi kostkami najednou a sestavují trojciferná čísla. Výsledky sčítají až do 1000 bodů. Za mezsoučet s výsledkem celých stovek získají premii 100 bodů.

## Bobřík mlčení



byt, třída, klubovna, družina, i v přírodě



hodinky

**Popis:** Vyzkoušejte si ulovit bobříka mlčení. Musíte celou jednu hodinu dokázat nemluvit. Smíte se dorozumívat pomocí posunků nebo psaných zpráv. Jakmile promluvíte, úloha lovce bobříka mlčení pro vás skončila. Je vhodné, aby tuto hru hrály z celé skupiny dětí jen dvě. Ostatní se vystřídají v jiném časovém úseku.

Po skončení s dětmi pohovořte o němých lidech a posunkové řeči.

**Obměna:** Pomocí posunků předejte jeden druhému zprávu, např.: Dostal jsem nové kolo. Dnes mám narozeniny. Je mi velké teplo. Umím dobře plavat...

## Písničky se zvířaty



byt, třída, klubovna, družina



žádný

**Popis:** Soutěžit budou dvě skupiny nebo jedna dvojice. Střídavě zazpívejte úryvek písně, ve které se objeví název nějakého zvířete. Hra skončí, když některá skupina nemůže pokračovat, protože vyčerpala zásobu svých znalostí.

**Obměna:** Zazpívejte píseň, ve které se vyskytuje cokoliv, co se týká vody, lesa, osob aj.

## Co se změnilo?



byt, třída, klubovna, družina



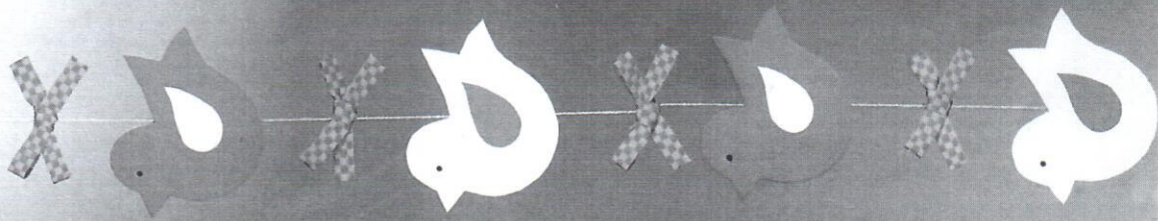
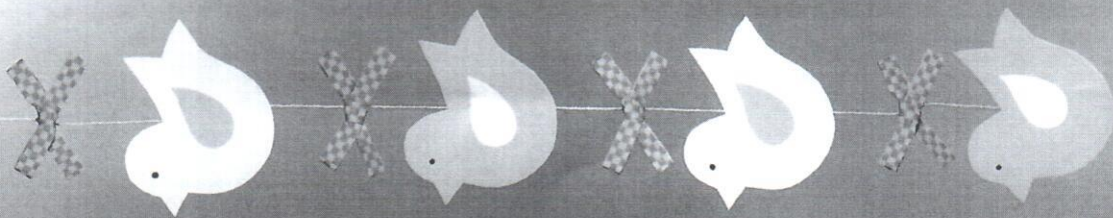
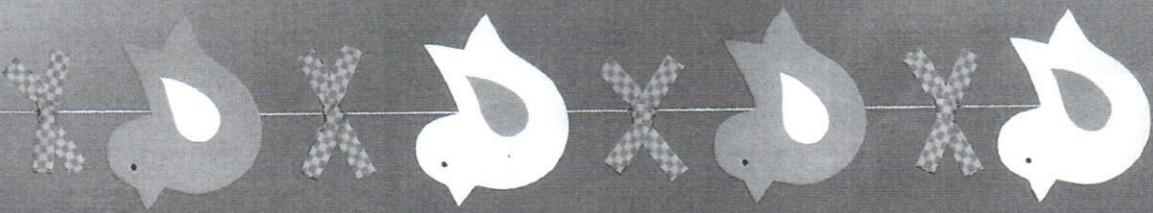
předměty v místnosti

**Popis:** Všichni hráči opustí na krátkou dobu místnost. Pouze jeden zůstane a provede v místnosti změnu, např. přemístí knihu na okraj stolu, vyndá květiny z vázy, odsune židli apod. Potom hráče zavolá zpět. Kdo změnu objeví nejdříve, zůstane v dalším kole v místnosti a provede novou změnu.

**Obměna:** Za dveře můžete poslat postupně jen jednoho hráče. Stopujte čas, za jak dlouho změnu objeví. Vítězem se stane hráč, který k zjištění změny potřeboval nejméně času.

Ptáčkům namalujte  
oči černým tenkým  
fixem.

- různobarevný papír
- stužka



Ptáčci

