

STRATEGICKÉ MYŠLENÍ

Kryštof - Kryštof Bezděk



Roveři a rangers



Srandovní, Komunikační, Strategická



Hraje se vevnitř



Plánek tábořiště, papír, tužky

Je to jednoduché, rozdělíme se do 3 skupinek po cca 4 lidech. Každá skupinka bude představovat organizační tým, který se chystá přepadnout tábořiště. Úkolem je sepsat perfektní strategický plán, jakým způsobem získají vlajku tábora, určí si role atd. Budou se řídit podle plánu tábořiště, na kterém bude více detailů. Vyhrává skupinka, která bude mít nejoriginálnější strategický plán.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

PRINCEZNA, DRAK A KAMENY

Maruška - Marie Štefková



Vlčata a světlušky



Pohybovka, Honička



Hraje se kdekoli



Bez materiálu

Jeden člověk je princezna. Druhý člověk je drak a chytá princeznu. Ostatní jsou kameny a jsou rozmístěni po hracím poli a jsou na zemi schouleni v klubíčku. Princezna utíká před drakem. Může se však schovat za kámen. Z kamene, za který se schovala, se stane nový drak a z předchozího draka se stane princezna a utíká. Chvilku trvá, než se zvykne na vyměňování rolí, ale pak je to sranda.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

HRA NA DEBILY

Míša - Michaela Kořená



Skauti a skautky



Srandovní, Komunikační, Seznamovací



Hraje se vevnitř



Bez materiálu

Dvojice po případě trojice (aby to vyšlo) na povel začnou jeden přes druhého mluvit, bez přistání na určité téma (rodinná oslava, pokládání kachliček, výměna žárovky, nepořádek v kuchyni) ten kdo se zasměje nebo přestane mluvit - prohrává. Vítězové se utkají v dalších kolech, až nám zůstane nejužvanější debil 😊😄



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

STARWARS

Mýval - Štěpán Lečik



Skauti a skautky



Pohybovka, Strategická



Hraje se venku



Dlouuuhé lano, 3 - 4 míče

Myslím že tuto hru asi většina z vás bude znát jedná se totiž o vylepšenou verzi vybijené. Na úplném začátku se stanoví hrací pole, které se následně ještě rozdělí na dvě poloviny, na rozdělovací lano se poté položí 3-4 míče (tyto míče budeme pak využívat ve hře). Poté přichází rozdělení do týmů, kde si podle počtu hráčů zvolíme jestli budeme např. chtít hrát jenom jeden tým proti druhému nebo se to také dá pojímat, při větším počtu hráčů, jako "turnaj" - hrají zároveň dvě dvojice týmů, kde poté hrají výherci proti sobě a poražení proti sobě (jelikož ale potřebujeme dodržet dobu do 20 minut tak budeme hrát první variantu :P) Teď už blíže ke hře. Jak jsme rozdělení do těch týmů každý tým si ze svých členů zvolí jednoho Jedi (Jedi má schopnost oživovat vybité hráče svého týmu a to tak, že se jich jenom dotkne - vybití hráči se poznají podle toho, že jakmile budou vybiti, tak si čupnou - nemohou vybijet, ale mohou stále např. chytat míče). Cílem hry je v podstatě uhodnout kdo je Jedi v protihráčském týmu a Jedi vybití, jakmile je Jedi vybitý už nemůže nikoho oživovat a hra končí jakmile jsou všichni z opačného týmu vybiti.

Pozn. Když je Jedi naživu nesmí chodit pro míče, které ležely mimo pole (tzn. že pro něj budou chodit "klasičtí" hráči), až poté co bude Jedi vybitý tak POUZE ON může chodit pro míče.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

OVEČKY

Nasťa - Anna Svrčková



Vlčata a světlušky



Pohybovka



Hraje se venku



Bez materiálu

Vybere se jeden hráč, který bude představovat baču. Ostatní hráči jsou ovečky. Ovečka se pohybuje po čtyřech (v případě špatného počasí ve stoje nebo jinak), pomalým tempem, stále stejným směrem a bečí :-). Hra začíná tím, že se ovečky rozmístí po prostoru, každá směřuje do jiného směru. Ovečky se začnou pohybovat. Bača musí své ovečky svolat do jednoho stáda, a to tak, že běhá za ovečkami, které otáčí správným směrem (ovečka je poslušná a nechá se otočit, pořád se ale pomalu pohybuje). Jakmile se střetnou tři ovečky a více pohybují se pomaleji a stejným směrem.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

KÁMEN-NŮŽKY-PAPÍR-BĚŽ!

Oříšek - Marie Lüder



Vlčata a světlušky



Pohybovka, postřehovka



Hraje se venku



2 lana na označení
startovacích čar

Hráči se rozdělí do dvou stejně početných týmů. Vytvoříme dvě startovací čáry, které jsou od sebe vzdálené asi 30 m. Každý tým si stoupne do zástupu za svou startovací čáru. Zástupy tedy stojí čelem k sobě. Na signál vyběhají z každého týmu první ze zástupu. Tito dva hráči běží proti sobě, dokud se nestřetnou. V tu chvíli se oba zastaví a stoupnou si proti sobě tak, aby byli bokem ke zbytku hráčů (aby na ně ostatní hráči dobře viděli). Zahajují jednokolový souboj ve hře kámen - nůžky - papír (kámen > nůžky; nůžky > papír; papír > kámen; v případě remízy opakují proces, dokud jeden nezvítězí). Hráč, který souboj vyhrál, běží dál od místa souboje směrem k startovací čáře nepřátelského týmu. Odtud už mezitím vyběhává další hráč, který je zrovna na řadě. Běží proti sobě, dokud se nestřetnou, dochází k dalšímu souboji a celý proces se opakuje. Hráč, který v souboji prohraje, se vrací za svou startovací čáru na konec zástupu. Cílem hry je dostat se za startovací čáru protitýmu.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

SVÍČKOVANÁ

Torpédo - Klára Stezková



Skauti a skautky



Pohybovka, Strategická



Hraje se venku



Svíčky, sirky

Na svíčkovanou je potřeba tma. Každý na začátku obdrží svíčku a tu si zapálí. Cílem hry je ostatním svíčku sfouknout, ale aby ta tvoje pořád hořela. Komu už nehoří svíčka prohrává. Vyhrává poslední přeživší. Můžeme hru hrát všichni proti všem nebo na týmy. Pravidla dosti primitivní, ale děti to baví.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

HEKTICKÉ MOLEKULY

Pepe - Petra Janouchová



Skauti a skautky



Pohybovka, Srandovní,
S násilnými prvky



Hraje se kdekoli



Barevné papírky

Udělají se dva týmy. Potom se udělá normálně kroužek jako na molekuly po těch skupinkách s tím že z každé skupinky bude jeden mimo kroužek. Pak se po daný časový limit (cca 2-3 minuty nebo víc podle toho jak se domluvíme, nebo podle potřeby prostě) a budou se snažit získat papírky tím že prolezou tam a zpátky do kruhu toho druhého týmu kde budou mít ty papírky. Takhle se vystřídají třeba tři podle času a kdo bude mít celkem víc papírků vyhrál.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

ŠÁTKOVANÁ

Piškot - Nela Gajdová



Vlčata a světlušky



Pohybovka, Strategická



Hraje se venku



Šátky

Hráči se rozdělí na dva týmy (sudý počet je nejlepší), uprostřed pole se postaví vedoucí - ten má šátky. Vedoucí libovolně zavelí "ted". Z každého týmu vyběhne jeden zástupce. Oba běží pro šátek (vedoucí vždy drží před sebou jeden). Hráči se snaží vzít šátek a odnést ho do svého "domečku" za svým týmem. V případě, že jeden z hráčů už šátek drží a utíká s ním, druhý neotálí a může chytnout svého protivníka - tím automaticky vyhrává šátek pro svůj tým. U hry jde různě taktizovat, hráči mohou čekat až protivník vezme šátek, nebo mohou různě blafovat. Protivníka lze chytit (stačí placnout) až šátek drží, dřív to neplatí. Vyhrává tým, který má více šátků, hra jde hrát na více kol, lze ji různě modifikovat - hráči se např. pro šátky plazí, skakají žabáky apod.

SLEPICE A LIŠKA

Simča - Simona Stieberová



Vlčata a světlušky



Pohybovka, Srandovní, Honička, Postřehovka



Hraje se venku



Bez materiálu

Vybereme z dětí 1 lišku a 1 farmáře. Určíme 3 místa: doupě lišky, dvorek a kurník. Průběh hry: slepičky půjdou do kurníku. Farmář zajde za liškou, která je schovaná v doupěti a domluví se na čase kdy bude zapadat sluníčko. Poté farmář zajde pro slepičky a doveče je na dvorek. Slepičkám "háže" zrní a slepičky ho "zobou" mezitím farmář říká: 1. Hodina odbila, slunce ještě svítlo, 2. Hodina odbila slunce ještě svítlo... takto pokračuje a nic se neděje, pokud ale řekne slunce zapadlo, na hodinu na kterou se farmář s liškou domluvil, slepice a liška vyběhají. Liška chytá slepice a slepice utíkají před liškou do kurníku. Když už se dostanou slepice do kurníku, jsou v bezpečí a liška je už nesmí chytit. Chycené slepice odchází s liškou do jejího doupěte a v příštím kole se stávají také liškami.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

GRIZZLY

Stromek - Filip Grosman



Vlčata a světlušky



Srandovní, Strategická



Hraje se vevnitř



Šátek a tma

Dobrodruzi (účastníci) jsou nuceni v noci přespát v opuštěném srubu uprostřed lesa (klubovna). Už se chystají ke spánku, když v tu uslyší jak jim na dveře škrábe drápem hladový medvěd Grizzly (vybraný účastník se zavázanýma očima). Ten vstupuje do místnosti a snaží ulovit co nejvíce kořisti. Po slepu hledá schované dobrodruhy, a jakmile někoho najde, znatelně jej zmáčkne a vydá medvědí zvuky :). V předem domluveném čase se snaží najít co nejvíce nocležníků. Ti se ve srubu mohou chovat, jak uznají za vhodné. Po časovém limitu se rozsvítí, rozvážou se medvěďovi oči a v medvěda se mění např. první ulovený/přeživší/...

VYSÍLAČ

Veru - Veronika Benešová



Skauti a skautky



Srandovní, Postřehovka



Hraje se kdekoli



Papírky s předměty

Na začátku hry jde jeden hráč do jiné místnosti nebo jinak zajistíme, aby nic neslyšel. Nyní se určí další hráč, který bude vysílač tajného slova, jež si vylosuje. Poté se hráč, který neposlouchal vrátí zpět a postaví se do kruhu, který tvoří ostatní i s vysílačem. V tu chvíli se začne stopovat libovolně dlouhá doba, kdy se hráč uprostřed snaží zjistit kdo vysílá tajné slovo (když se poštěstí, tak i o jaké slovo jde). Aby ale ostatní nezaháleli, mají za úkol uhodnout ono vysílané slovo. Klidně mohou hráče uprostřed mást tak, aby to vypadalo, že vysílají tajné slovo oni, nemělo by se to ale přehánět. Konec nastane, když hráč uprostřed nahlas řekne svůj tip na vysílače nebo ve chvíli, kdy vyprší stanovený časový limit.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

PŘESMYČKY

Vojta - Vojtěch Mičulek



Vlčata a světlušky



Na zamyšlení



Hraje se vevnitř



Přesmyčky, psací potřeby

Hra je velmi jednoduchá. Hrál jsem ji často s dětmi na schůzce na vyplnění času. Dětem se rozdává papír, na kterém jsou přesmyčky. Počet přesmyček je libovolný záleží kolik času je třeba vyplnit. Na 20 minut je ideálních 15 až 30. Záleží na úrovni a věku řešitelů. Následně po rozdání papírů hra začíná. Děti mají za úkol vyluštit všechny přesmyčky na papíře. Kdo bude nejrychlejší ten vyhrál. Většinou po konci hry rozebereme některá slova.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

JÁ-JÁ-TY-TY

Čipi - Magdaléna Mertová



Vlčata a světlušky



Srandovní, Seznamovací



Hraje se vevnitř



Bez materiálu

Hráči si sednou tak aby na sebe viděli. Začne se tleskat, 2x o stehna a 2x o ruce. Jeden hráč vždy vykopává tak, že na tlesknutí o stehna řekne 2x svoji přezdívku, a o ruce 2x přezdívku někoho jiného. Tím mu signál pošle a ten na koho se to poslalo tak musí udělat to stejné. Takhle se signál posunuje po celou dobu hry, dokud se někdo nesplete a hru nepřeruší (překnutí, vyvolání vypadlého, nepozornost). Pokud hráč přeruší vypadává, dále vykopává hráč který ho vyhodil. Vyhrává ten kdo skončí jako poslední.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

PRUŽINKA

Hanča - Hana Gilíková



Skauti a skautky



Srandovní



Hraje se kdekoli



Bez materiálu

- Všichni hráči se postaví do kruhu
- Postupně po směru se střídají, říkají písmena ze slova PRUŽINKA a vždy u toho vyskočí
- Ten, na koho vyjde písmenko A už do konce hry jen skáče a říká "A"
- Takhle hra pokračuje ještě několikrát, dokud všichni hráči nebudou skákat a říkat "A"



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

ATOMOVKA

Hanča - Hana Horniaková



Skauti a skautky



Pohybovka, S násilnými prvky



Hraje se kdekoli



Bez materiálu

Hráči se rozdělí do 2 týmů a následně se jeden z týmů posadí do kroužku popř. řady a rukama (můžou i nohama) se zaháknou za hráče, kteří sedí vedle nich. Druhý tým se následně pokouší rozdělit hráče od sebe po dobu 2 minut. Poté se týmy prohodí. Cílem hry je rozpojit celé družstvo.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

ZNAKY

Hrád'a - Hana Hradešínká



Vlčata a světlušky



Pohybovka, paměťovka,
postřehovka



Hraje se venku



Bez materiálu

Účastníci hry si stoupnou do kruhu a každý si vymyslí svůj (nejlépe tichý) znak (např. mávání rukama - pták, úklon s "kloboukem" - gentlemen) a všichni si je navzájem ukáží. Vybere se dobrovolník, který půjde doprostřed kruhu, stoupne si zády k jednomu hráči a ten vyšle znak. Signál vyšle tak, že prvně předvede svůj znak a následně znak někoho jiného, v tu chvíli začíná hra. Hráči, kteří tvoří kruh si nadále - nápadně i nenápadně - předávají signály mezi sebou tak, že přijmou signál, udělají svůj znak a pošlou ho zase dále někomu jinému tím, že předvedou jeho znak. Člověk uprostřed má za úkol zjistit, kdo má právě signál u sebe. Kolo pokračuje, dokud člověk uprostřed nechytne hráče se signálem. Pokud jej chytne, vystřídají se (chycený jde doprostřed) a hra pokračuje dále. Hra se dá kdykoliv přerušit, nemá stanovený konec, popř. když se prostřídají všichni hráči.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

POSÁDKA

Johy - Johana Urbanová



Skauti a skautky



Srandovní, Komunikační, Strategická,
Postřehovka, Seznamovací



Hraje se kdekoli



Papírky s rolema

Před začátkem hry se připraví papír, na kterém jsou zepsány funkce/zaměstnání v určitém prostředí. Například pro hotel to bude Recepční, Kuchaři a kuchařští pomocníci, Portýr,... Každý hráč si tak vylosuje jednu roli a nikomu ji neříká. Mezi všema rolema je však jeden špion. Hráči rozvedou diskuzi a ptají se ostatních co je třeba naplnit jejich práce, co si myslí o prostředí, ale nesmí to ulehčit špionovi. Cílem těch s povoláním je přijít na špiona a špion se snaží zjistit v jakém prostředí se nachází. Když si špion myslí, že přišel na prostředí v kterém se nacházíme, přihlásí se a řekne to. Pokud má pravdu tak vyhrává a hra končí. Pokud si ale někdo ze „zaměstnanců“ myslí, že zná špiona, přihlásí se a řekne jeho jméno. Pokud ale řekne špatné jméno tak vyhrává špion.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

BANG!

Kaša - Aneta Kristová



Vlčata a světlušky



Paměťovka, Postřehovka,
Seznamovací



Hraje se kdekoli



Bez materiálu

Na začátku hry se děti postaví do kruhu, každý se představí svým jménem a potom se vybere jeden dobrovolník, který půjde doprostřed kruhu. Dobrovolník zavře oči a s natáhlými rukama se začne pomalu točit, pak se náhodně zastaví a řekne BANG! Tím pádem ukáže na jednoho hráče a ten si musí dřepnout, hráči po jeho stranách na sebe musí rychle ukázat a říct jméno toho druhého, kdo to stihne dřív, zůstává ve hře, ten druhý vypadává. Pokud ale hráč, na kterého bylo ukázáno z kruhu, si nestihne dřepnout a dřív se zapojí hráči vedle, vypadává.



ČK MRAVENIŠTĚ 2024

ZLÝ KOUZELNÍK

Kecka - Eliška Takačova



Vlčata a světlušky



Pohybovka, Honička,
Seznamovací



Hraje se venku



Bez materiálu

Jedná se o klasickou honičku, kdy je vybrán zlý kouzelník, který chytá ostatní, přičemž musí říct pokaždé jiné zaklínadlo, které si vymyslí. Kdo je chycen, stojí na místě a čeká na záchranu. Možností záchrany je více a lze je různě obměňovat dle toho, jak dobře se účastníci znají, dle věku,... (záchrana dotknutím a vyslovením správného jména zachraňovaného (seznamovací); záchrana pouze toho, kdo má stejnou barvu očí či vlasů - pohazením a větou "jsi volný"; záchrana vyslovením komplimentu danému hráči (icebreaker),...



ČK MRAVENIŠTĚ 2024