

10 PŘÍLOHY

1. Hry od Vyškovského a kol.
2. Hry od Neumana
3. Hry od Brigitte Bellac
4. Pozorovací arch – vzor
5. Pozorovací arch – MŠ v Praze 7 – Bubenci
6. Pozorovací arch – MŠ v Praze 8 – Bohnicích
7. Pozorovací arch – MŠ v Praze 9 – Běchovicích

Příloha č. 1: Hry od Vyškovského - Turistika a sporty v přírodě

Běžecké hry

- **Z pařezu na pařez**

- tato obměna honičky se nejlépe hraje na pasece, kde jsou roztroušeny velké pařezy; hráči přebíhají z pařezu na pařez a babu mohou dostat, jen když stojí na zemi.

Pátrací hry

- **Hledačka**

- Vedoucí ukryje ve dvaceticentimetrovém okruhu kolek stromu nebo skalky kartičku, na které je obrázek. Obrázek je vidět aniž by hráč na kartičku sahal. Kdo kartičku objeví, jde k vedoucímu a pošeptá mu, co bylo na obrázku. Pak už jen přihlíží, jak ostatní marně pátrají v určeném prostoru.

- **Hledání fáborků**

- V nevelkém úseku lesa se poschovávají proužky látkových odstřížků. Zavěšují se na stromy, větve, svislé skalky a jiná nepřístupná místa. Hledači za nimi mohou šplhat na stromy, sestřelovat je šiškami, vypomoci si tyčí. Pro bezpečnost je dobré mít pravidla – nelézt po skalách, nešplhat na stromy atd. Hledači si musí sami poradit s problémem, jak dostat fáborky z vyšších míst dolů.

Stopařské hry

- **Honba za jelenem**

- Jeden z družiny představuje jelena. Ten si vezme 100 barevných fáborků a vyrazí do terénu. Jestliže jde po cestě, zavěsí jeden fáborek nejpozději při každém dvacátém kroku na větev, na kmen, na keř. Když odbočí z cesty do vysokého lesa, kde je dobrý průhled, musí zavěsit fáborek nejpozději při každém desátém kroku, a když se začne prodírat houštinami zanechává za sebou papírovou stopu na každém kroku. Deset minut po odchodu „jelena“ se vydává celá družina z tábora po jeho stopě. Cestou posbírání fáborky, a když dojde k místu, kde jsou zavěšeny tři papírové fáborky vedle sebe, je to pro ni signál: tady stopa končí, jelen je

schovaný nejdále padesát metrů odtud. Kdo jelena uvidí nejdřív, přebere jeho úlohu v příští hře.

- Jelenem by měla být dospělá osoba, nebo dítě pod dozorem vedoucího.

Hry s plížením

- **Na vlka a soby**

- Vylosovaný hráč představuje vlka, ostatní stádo sobů. Sobi potichu odejdou do nepřehledného lesa a utáboří se na předem domluveném místě. Vlk se k nim začne opatrně plížit houštinami. Dokud ho některý sob nezahledne, je celé stádo pohromadě na místě. Obratný vlk se může dostat až do bezprostřední blízkosti sobů, pak má větší naději že některého uloví.
- Když konečně sobi vlka spatří, strhne se poplach a všichni se dají na útěk. Vlk je začne pronásledovat. Jestliže chytí některého soba dřív, než sob vyběhne z lesa na volnou louku, vymění si s ním příště úlohu.

Orientační hry

- **Neviditelné praporky**

- V terénu se ohraničí čtverec o straně několik set metrů a v tomto prostoru rozmístíme 30 papírových praporků nenápadné barvy (na větvích, v trávě apod). vedoucí označí dětem, kde mají praporky hledat a určí dobu (asi hod.). praporek patří tomu, kdo se ho první dotkl. Přetržený praporek se nepočítá nikomu. Vyhrává družstvo, které najde více praporků.
- Předškolním dětem by se muselo vymezit menší území.

Didaktické hry

- **Buk-bříza**

- Dvě družstva stojí v řadě čelem k sobě . jedno od druhého dva metry. Rozhodčí vykřikne název stromu, který roste v blízkém okolí, např.: „Buk!“. Řady se rozprchnou.každý hráč běží k nejbližšímu buku, dotkne se ho a co nejrychleji se vrátí na své místo. Řada, která je dřív opět vyrovnaná na svém stanovišti, získává bod. Příště vedoucí zvolá např.: „Bříza!“. Vítězí družstvo, které získá víc bodů.

Různé hry v terénu

- **Souboj na pařezech**

- Hraje se na pařezech nebo velkých balvanech. Dva bojovníci, vzdálení od sebe 2-6 m, drží konec lana. Na znamení se snaží tahem nebo trhnutím protivníka přinutit, aby pustil lano nebo seskočil z vyvýšené polohy na zem. Souboj opakujeme třikrát, za vítězství je bod.

Hry na pochodu

- **Sbírání listů**

- Na ranním srazu před výletem se oznámí všem přítomným: „Nasbíráme cestou po jednom listu od co největšího počtu druhů dřevin. Za každý list z jiného stromu nebo keře, který budete umět určit, dostanete dva body, za neurčený list jeden bod. Kdo bude mít nejvíce bodů zvítězí.“

- **Jarní květiny**

- Skupina jde volně. Kdo uvidí nový druh květiny, který ještě nikdo od rána nespatriil, ohlásí svůj objev a dostane jeden bod. Jestliže novou květinu umí dokonce správně pojmenovat, dostane dva body.

Hry v nočním prostředí – neměla by být úplná tma, stačí když bude šero

- **Plížení ke kruhu**

- Vyznačí se dva soustředné kruhy, větší o poloměru 20 m, menší 5 m. Uprostřed sedí strážce se zavázanýma očima, v ruce drží baterku. Na obvodu menšího kruhu jsou rozestavěny např. jídelní misky. Všichni hráči se mají přiblížit z obvodu velkého kruhu, neslyšně jeden předmět vzít a odnést jej. Strážce pozorně naslouchá. Kdykoli zaslechne podezřelý zvuk, namíří kužel světla baterky směrem, kde slyšel neopatrného hráče. Rozhodčí posuzuje, zda byl hráč zasažen paprskem světla. Poražený se zvedne a tiše vyjde na obvod velkého kruhu, odkud se smí plížit pro předmět znovu. Kdo je zasažen světlem na zpáteční cestě, musí ukořistěný předmět vrátit. Komu se podaří předmět z malého kruhu vynést, může se vypravit pro další. Nikdo však nesmí vzít najednou víc než jeden předmět. Soutěží jednotlivci nebo družstva. Za každý vynesení předmět dostanou jeden bod.

- **Bílé lístky**

- Připravit sto bílých lístků a rozházet je v nevelkém úseku lesa. Až se setmí, svolá se skupina a vyzve se, aby šli a nasbírali co nejvíce bílých lístků. Každý sběrač se pohybuje na vlastní pěst a po dobu 15 min se snaží nasbírat co největší počet bílých lístků.

Hry ve vodě

- **Vybíjená ve vodě**

- Míč se hodí do vody mezi 2 družstva. Které se míče zmocní, zahájí hru. Pronásleduje soupeře a snaží se je z výhodného postavení trefit míčem. Zasažený hráč odchází na břeh. Druhé družstvo ovšem nečeká, až se protivníci přiblíží, utíká jim, potápí se před letícím míčem. Přitom se snaží dostat míč do své moci. Příležitost k tomu má, když míč zůstane ležet po hodů na hladině. Tým, který vybijí dřív všechny soupeře, vítězí.
- U předškolních dětí musíme dbát na bezpečnost, hru by měli hrát plavci, nebo děti s křidýlky. Voda by neměla dosahovat víc jak výše pasu dětí.

Hry na plavidlech

- **Lovení ryb**

- 50 kousků dřívky bude představovat rybky. Vypluje se na hladinu a rozhází se dřívka po hladině. Po skončení příprav vyjedou na hladinu lodčky. Pouze jeden z posádky smí lovit „ryby“. Hra trvá 15 minut, která posádka nasbírá více „ryb“, vítězí. Opět je potřeba dbát na bezpečnost.

Hry ve sněhu

- **Sněhové sloupy**

- Vyhlásí se soutěž, kdo postaví za pět minut nejvyšší sněhový sloup. Šířka základny nerozhoduje, hodnotí se jen výška.

- **Sáňkařská štafeta**

- Soutěží stejně početná družstva, každé družstvo má jedna saně. První závodníci se sejdou z kopce, oběhnou se saněmi praporek a rychle se vrací zpět. Tam předávají sáně druhému závodníkovi. Družstvo, které se celé vystřídá nejdřív, vítězí.
- Předškolním dětem postačí boby či sedáky - „placky“.

Příloha č. 2: Hry od Neumana - z publikace Dobrodružné hry v přírodě jsem vybrala hry, které si myslím, že by děti předškolního věku zvládly.

Seznamovací hry

• **Komu míč?**

Zaměření: poznávání jmen ve skupině

Pomůcky: jeden lehčí míč, medicinbal nebo různě velké míče

Prostředí: dvůr, hřiště, louka

Popis: Skupina stojí v kruhu. Úkolem hráčů je házet si míč v kruhu tak, že házející musí vždy předem zavolat jméno osoby, která má míč chytit. V házení a chytání se musí vystřídat všichni, a proto by neměl nikdo dvakrát za sebou házet míč stejné osobě. Házení a vyvolávání jmen se může postupně zrychlovat. Obtížnější je hra se dvěma či více míči. Délku trvání určí vedoucí, který sleduje proces poznávání jmen ve skupině.

Variace:

- podávána: hráči si různým způsobem předávají předměty a přitom se představují nebo uvádějí jméno toho, komu předmět podávají.

Bezpečnost: Pro podávání a zvláště pro házení volit předměty bez ostrých hran, jejich váha má být přiměřená věku a síle hráčů.

• **Kdo chybí?**

Zaměření: poznávání jmen, rychlé reagování

Pomůcky: velká plachta

Prostředí: hřiště, louka, lesní mýtina, dvůr

Popis: všichni stojí v kruhu. Vedoucí vyzve, aby se otočili zády do kruhu, zavřeli oči a čekali na další pokyn. Potom vedoucí odvede jednoho z hráčů do středu kruhu a schová ho pod plachtu. Pak řekne hráčům, aby se obrátili, otevřeli oči, rozhlédli se kolem sebe a rychle řekli jméno toho, kdo chybí. Sleduje se, za jak dlouho někdo řekne správné jméno. Ve středu kruhu se při menším počtu hráčů mohou vystřídat všichni. Ten, který byl pod plachtou, vybírá dalšího hráče k ukrytí. Pro ztížení úkolu změní vedoucí postavení hráčů ve chvíli, kdy jsou otočeni a mají zavřené oči. Neměla by být na první pohled vidět mezera po vybraném hráči.

Variace:

- jeden z kruhu odejde tak daleko, aby skupinu neviděl a neslyšel. Potom se změní postavení hráčů v kruhu a jeden z nich se schová. Vybraný hráč se vrátí a má říci kdo chybí.

Zahřívací a kontaktní hry

• **Nakažlivý smích**

Zaměření: tělesný kontakt, legrace

Pomůcky: žádné

Prostředí: travnaté hřiště, louka, lesní mýtina

Popis: činnost vyvolávající úsměv už v samotném úvodu, Hráči si lehnou na zem tak, aby hlava jednoho spočívala na břiše druhého. Je možné vytvořit několik menších skupinek nebo se rozložit tak, aby byl kontakt mezi všemi účastníky hry. To znamená, že každý bude mít hlavu na břiše někoho jiného. V tomto útvaru začne někdo vyprávět veselou historku nebo se začne smát. Činnost bránice způsobí, že hlavy na břiše začnou vibrovat, zanedlouho se směje celá skupina. To je účelem hry. Rozmístění hráčů se může několikrát změnit.

• **Molekuly**

Zaměření: pohyb, tělesný kontakt, rychlé rozhodování

Pomůcky: žádné

Prostředí: kdekoli

Popis: Všichni účastníci se přemění v atomy, které se pohybují ve vymezeném prostoru, co nejdále od sebe. Vedoucí hry po chvíli zvolá číslo, např. číslo 5. To je pokyn pro všechny hráče (představující atomy), aby co nejrychleji vytvořili molekuly, které budou obsahovat přesně 5 atomů.

Variace:

- volní hráči, kteří nevytvoří molekuly, nevypadávají ze hry, ale dostávají trestné body nebo odevzdávají „fanty“. Počet trestných bodů lze vyhodnotit, za každý fant musí dotyčný hráč provést nějaký úkon.
- Rychlost pohybu atomů lze signalizovat doprovodnou hudbou.

Bezpečnost: Rovná plocha bez překážek. Slučování atomů do molekul musí probíhat šetrně.

Hrátky a zábavné soutěžení

• **Siamská dvojčata**

Zaměření: pohybová koordinace, spolupráce, taktické myšlení

Pomůcky: 1,5 m dlouhá lanová smyčka nebo popruh pro každou dvojici

Prostředí: louka, hřiště, lesní cesty

Popis: Dvojice hráčů se postaví vedle sebe. Svážou se jim k sobě nohy (pravou nohu jednoho kráče s levou nohou druhého). Vytvoří na chvíli jedno tělo a budou muset řešit podobné problémy jako siamská dvojčata srostlá k sobě. Nejjednodušším úkolem je chůze a běh. Složitější je překonávání jednotlivých překážek, pohyb lesem či přelézání kamenů. Z dvojic se vytvoří družstva a uspořádají se štafetové závody, ve kterých musejí dvojice zdolat co nejrychleji určenou trasu.

Variace:

- Dvě skupiny „siamských dvojčat“ sehraji proti sobě krátké fotbalové utkání. Hra probíhá podle pravidel. Pohyby s míčem, bránění, kopání i chytání míče v bráně je ztíženo. Hráči se musí vždy dohodnout, jaký manévr společně provedou.

Bezpečnost: Hráčům doporučíme dlouhé kalhoty, přes které budou svazování. Volíme raději široké popruhy či řemeny.

• **Velké švihadlo**

Zaměření: postřeh, rozhodnost, koordinace, spolupráce

Pomůcky: 8-10 m švihadlo nebo lano

Prostředí: rovná louka, hřiště nebo široká polní cesta

Popis: Vedoucí s vybraným pomocníkem roztočí ve velkých obloucích švihadlo. Jednotliví členové skupiny se snaží proběhnout, aniž by se jich švihadlo dotklo. Po úspěšném prvním pokusu, kdy každý čekal na nejpříhodnější chvíli, probíhá druhý pokus, při kterém na každou otočku musí proběhnout jeden hráč. Každý se snaží podběhnout švihadlo, aniž by se ho dotkl. Pozn. Pro děti předškolního věku je dobré na švihadlo přivázat praporek, za kterým dítě běží a snaží se ho chytit, díky tomu podběhne pod švihadlem lépe.

Variace:

- Každý si vyzkouší přeskokování švihadla.

Bezpečnost: Neroztáčet švihadlo příliš prudce.

- **Obruče, hýbejte se**

Zaměření: obratnost, spolupráce, taktika

Pomůcky: 2-4 gymnastické obruče nebo lehké ráfky na kolo

Prostředí: dvůr, hřiště, louka, lesní cesta

Popis: všichni se uchopí za ruce a vytvoří velký kruh. Na dvou místech se uvolní držení rukou, vloží se gymnastické obruče a ruce se opět spojí. Obruče visí na spojených pažích. Na pokyn vedoucího se hráči snaží posunovat obruče po kruhu směrem hodinových ručiček, aniž by se pouštěli rukama. Sousedí si mohou obruče nadhazovat a usnadňovat si prolézání. Všichni se však stále pevně drží. Snaží se, aby se obě obruče pohybovaly stejnou rychlostí.

Variace:

- Obruč se může opřít o zem a vytvoří se tak prostor k prolézání. Hráči zkusí prolézat obručí, aniž by se jí dotkli. V držení obruče se hráči střídají. Prolézat lze také pozpátku. v každém způsobu lze uspořádat soutěž o nejrychlejší prolezení bez doteku.

Hry na rozvoj důvěry

- **Cesta tmou**

Zaměření: důvěra, schopnost komunikace, vynalézavost

Pomůcky: šátky na oči pro polovinu skupiny

Prostředí: všude tam, kde bezpečně projde vidoucí člověk

Popis: Skupina se rozdělí do dvojic. Jeden z dvojice si zaváže oči a druhý ho povede. Cestu určuje vedoucí. Jde zvolna vpředu a vybírá komplikovanou trasu plnou překážek. Ti, kdo vidí, musí podávat přesně informace, aby hráči se zavázanýma očima překonali trasu bezpečně. Po 10 minutách se role v párech vystřídají.

Variace:

- Vedení ve dvojici probíhá jen pomocí slovní komunikace. Dvojice se nedrží a hráč, který vidí, řídí svého partnera jen slovy.
- Dvojice se drží za ruce, ale ten, který vidí nesmí mluvit. Všechny instrukce musí předávat pomocí tělesného kontaktu. Mluvit může jen ten, který má zavázané oči.

- Většina členů skupiny má zavázané oči a jen dva vidí. Ti musí všechny ostatní převést po vymezené trase, aniž by se s nimi domlouvali pomocí slov. Mohou volit jakékoli jiné zvuky. Nikoho ve skupině se nesmějí dotknout. Skupina nesmí rovněž mluvit. Skupina a průvodci dostanou 5 minut času na vytvoření komunikační strategie a na zvolení způsobu pohybu.
- Poslední variantou může být putování lesem za tmavé noci. Všichni členové skupiny se drží lana a pouze první má baterku a řídí pohyb celé skupiny.

Bezpečnost: Veškerý pohyb poslepu musí být dobře kontrolován. Vedoucí si nechává právo zastavit okamžitě hru, vidí-li náznak nebezpečné situace.

Iniciativní a týmové hry

- **Nosiči vody**

Zaměření: řešení problému, tvořivost, spolupráce

Pomůcky: 2 kbelíky, pravítko

Prostředí: rovná louka poblíž vodního zdroje

Popis: skupina putuje krajinou, která má nedostatek vody. Jeden účastník nemůže kvůli nedostatku tekutin pokračovat v cestě. Zůstává ležet asi 20 m od pramene. Nikdo nemá sílu ho přenášet. Všichni musí co nejrychleji z přírodních zdrojů vytvořit improvizované nádoby a přenést co nejvíce vody do blízkosti nemocného. Přenášení vody může být i jako soutěž dvou družstev. Po uplynutí deseti minut se změří pravítkem množství vody v kbelících a určí vítěz.

Variace:

- Nošení vody v dlaních.

Hry na rozvoj komunikace a spolupráce

- **Únik z bludiště**

Zaměření: komunikace, řešení problému, spolupráce

Pomůcky: dlouhá pevná šňůra (asi 100 m), pásky na oči pro všechny hráče

Prostředí: vzrostlý průchodný les

Popis: V lese se nepne mezi stromy šňůra tak, že se často kříží. Konec šňůry znamená východ a je označen igelitovým sáčkem naplněným listím. Hráči se ocitnou ve

spleti uliček a snaží se co nejrychleji nalézt správný východ. Mají zavázané oči a smí se pohybovat jen kolem šňůry. Směr mohou měnit jen u stromů anebo tam, kde se šňůry kříží. Každý ze skupiny se ocitl na jiném místě bludiště a snaží se najít východ samostatně, bez dorozumívání s ostatními. Ti, kteří z bludiště vyšli, si sundají šátky a tiše, bez mluvení počkají do konce hry.

Variace:

- Rozestavit hráče v bludišti co nejdál od sebe a několikrát je zatočit. Mají za úkol najít cestu z bludiště společně. To znamená, že se nejprve musí najít a pak společně vyjít bludiště.
- Dají se zvolit různé způsoby komunikace. Vedle ústní domluvy třeba komunikace pouze pomocí domluvených signálů nebo pomocí hmatu.

Bezpečnost: Pomalý volný pohyb s jednou rukou před očima. Kontrola povrchu v prostoru bludiště. Odstranit suché větve ve výši očí.

• **Komunikace beze slov**

Zaměření: komunikace, představivost, tvořivost

Pomůcky: kartičky s názvy (pře předškolní děti obrázky) řemesel a stavů

Řemesla: řidič nákladáku, pošťák, mlékař, metař, námořník, holič, švec, sanitář, řezník, tesař, instalatér, horník, učitel, zahradník, dřevorubec, krejčí, kuchař, policista, sekretářka, pastýř, hasič, doktor, kovář apod.

Stavy: nafoukaný, zlomyslný, unavený, přetížený, smutný, rozčilený, bojácný, zamyšlený, vděčný, stydlivý, odvážný, zoufalý, šťastný, zrudlý, ustrašený apod.

Prostředí: místo pro sezení dvou skupin s prostorem pro předvádění

Popis: v této hře dostane každý příležitost k sehrání malé pantomimické role. Skupinu se rozdělí do dvou početně vyrovnaných týmů a vylosuje si pořadí. Zástupce týmu, který začíná, dostane obrázek nebo popis dvou řemesel a musí ho pantomimicky předvést svému týmu. Uhodne-li jeho skupina řemeslo do jedné minuty, získává 2 body. Když se to do minuty nepodaří, může se zapojit do hádání i druhý tým. Ten za správnou odpověď získá jeden bod. Týmy se střídají v předvádění řemesel a potom i stavů. Vítězí tým, který získal největší počet bodů.

Variace:

- Náměty na předvádění se mohou různě měnit, dají se zvolit takové náměty, ve kterých se předvádění zúčastní celá skupina.

- Vybrané náměty znázorňujeme kreslením na tabuli. Soutěžící hráči se snaží uhodnout námět už během kreslení. Pravidla se upraví a sleduje se počet uhodnutých námětů za určený čas.

Hry a cvičení v přírodě

- **Lavina**

Zaměření: tělesná kondice, taktika, spolupráce, tělesný kontakt

Pomůcky: žádné

Prostředí: volná plocha velikosti alespoň 30 x 30 m, startovní čáry pro 10 hráčů vedle sebe s třímetrovým odstupem

Popis: obě družstva stojí vedle sebe za startovní čarou. Před každým družstvem je ve vzdálenosti 15-15 m od startovní čáry dobře viditelná meta., každý hráč je očíslován (1-10). Na povel vybíhá z obou družstev hráč č.1. oběhne metu, vrátí se za startovní čáru a vezme za ruku hráče č. 2 a společně obíhají metu. Vracejí se na startovní čáru a hráč č. 2 bere za ruku hráče č. 3 a všichni běží kolem mety. Tak to pokračuje, až proběhne celá spojená skupina kolem mety, vrátí se na startovní čáru a postaví se do řady. Držení se nesmí přerušit, jinak se začíná opět od startu.

Variace:

- Aby hra byla zaměřená na zvyšování kondice, prodlužuje se vzdálenost mety od startovní linie

Bezpečnost: dbát na dostatečný odstup obou družstev, aby nedocházelo k osobním střetům.

Ekohry

- **Co do lesa nepatří**

Zaměření: vnímání přírody, pozornost, paměť

Pomůcky: soubor různých předmětů nepatřících do přírody a jejich seznam, fáborky označující začátek a konec sledovaného úseku

Prostředí: označený asi 100 metrový úsek lesní pěšiny, rozmístěné předměty do vzdálenosti 2,5-3 m na každou stranu pěšiny, vy výši očí

Popis: Hra se snaží probudit vnímání okolní přírody. Začíná na pokraji lesní cesty a úkolem je projít vyznačený úsek a při pomalé chůzi bedlivě pozorovat nejbližší okolí. Všechny předměty, o kterých se hráč domnívá si zapamatuje. Po projití úseku hráči

vyjmenují věci, které viděli a do lesa nepatří. Zjistí se, jaké věci přehlédli. Vznikne zajímavá debata, jak člověk vůbec při chůzi lesem vnímá okolí.

Variace:

- Místo cesty lze vybrat kus lesa a louky, ztíží se tak podmínky pro hledání.
- Včlenění soutěžního prvku do hry – vyhodnocení nejúspěšnějšího pozorovatele.

Bezpečnost: Po hře pečlivě posbírat všechny předměty a porovnat jejich počet se seznamem.

• **Zvířecí pantomima**

Zaměření: tvořivost, komunikace, znalost přírody

Pomůcky: kartičky s názvy různých zvířat

Prostředí: kdekoli

Popis: při soutěži se každý pokusí nejméně jednou pantomimicky napodobit určené zvíře. Skupina se může rozdělit do několika menších družstev. Posadí se do velkého půlkruhu a postupně bude každý hráč pantomimicky předvádět zvíře, které si vylosuje na kartičce. Všechna družstva sledují pozorně průběh předvádění. Mohou se společně radit, jakmile zvíře poznají, oznámí jejich mluvčí jméno zvířete. Družstvo, které nejrychleji řekne správné jméno, získává bod. Každé družstvo smí hádat jen jednou. Když se nepodaří uhodnout správné jméno během jedné minuty, kartička se odkládá. Nastupuje další hráč. První kolo končí, když se v předvádění zvířat vystřídali všichni hráči. Družstvo s největším počtem bodů vyhrává.

Variace:

- Hráč jednoho družstva pantomimicky předvádí zvíře svému družstvu. Dostává kartičku s obrázkem zvířete od vedoucího a může předvádět, např. jen 30 vteřin. Za tu dobu musí jeho družstvo zvíře poznat a získá bod. Družstva se v předvádění střídají.

Bezpečnost: hned z počátku je potřeba navodit atmosféru, ve které nikdo nebude kriticky komentovat předváděné výkony.

• **Hmatový průzkum**

Zaměření: vnímání a poznávání přírody

Pomůcky: dostatek krabic nebo neprůhledných sáčků s přírodninami, seznam přírodnin, papír a tužka pro každého; různé druhy přírodnin: oblázky, brambory, kaštiny, žaludy, ořechy vlašské a lískové, kůra břízy, kůra borovice, malé kamínky z křemenu, pískovce a žuly, čočka, dýňová semínka, hrách, boby, mech, ostružinové šlahouny, šípky, šiška ze smrku, borovice, bukvice, plody javoru, plody lípy, jeřabiny, kus kůže, parůžek apod.

Prostředí: kdekoli

Popis: hmat je smysl, který dodává informace o tvarech okolního světa. Dovede převzít i některé funkce zraku. Existují zvláště nadaní lidé, kteří dovedou rozlišovat rukama nejen tvar, ale i barvu. Hmatové schopnosti prověříme v jednoduché hře.

V krabici (nebo sáčku) jsou ukryty přírodniny. Úkolem je hmatem prozkoumat obsah jednotlivých krabic (sáčků) a poznat co je v nich uloženo. Výsledky svého průzkumu hlásí vedoucímu.

Variace:

- hmatový průzkum lze uskutečnit jako soutěž družstev.
- uzpůsobí-li se velikost krabic, může se vyzkoušet poznávání přírodnin pomocí nohou.

Bezpečnost: Pro poznávání by se neměly volit předměty, které by mohly někoho poranit.

Závěrečné hry a ceremoniály

• **Malování triček**

Zaměření: tvořivost, fantazie, zručnost

Pomůcky: bílá bavlněná trička s krátkými rukávy (pro každého), barvy a fixy na textil, štětce, kelímky na vodu, čisté papíry a tužky, kousky krabic k vytvoření palet, novinový papír k podložení triček

Prostředí: jídelna, srub, velký stan, v létě prostor venku – dostatek místa k sezení u stolů a dobré osvětlení

Popis: Před malováním triček je potřeba vysvětlit, jak zacházet s barvami. Účastníci samostatně zpracovávají své náměty a vyměňují si přitom zkušenosti. Jakmile je tričko namalované, necháme ho schnout. Jsou-li všechna trička namalována a usušena, uspořádá se z nich malá výstava.

Variace:

- Může se ovlivnit výběr motivů k malování. Každému členu nebo každé skupině se dají určité náměty, kterých by se měli držet.

Hry pro reflexi a závěrečné hodnocení

• **Palec vzhůru**

- Zvolit si škálu, která vyjadřuje stupeň spokojenosti s výsledkem hry. Palec vzhůru znamená, že vše proběhlo výborně, podařila se práce v týmu. Palec dolů znamená, že se téměř nic nepodařilo. Palec vodorovně vypovídá o uspokojivé práci skupiny.
- Tímto způsobem lze rychle zjistit úroveň spokojenosti celé skupiny a zahájit na toto téma diskusi.

• **Výraz obličeje**

- pro každého hráče se připraví pět karet s obličejí vyjadřujícími svým výrazem různé stupně spokojenosti. Hráči se vyjadřují k jednotlivým momentům hry ukazováním odpovídajících karet.

• **Povídání**

- vedoucí vyzve každého účastníka, aby v krátkém vyprávění popsal, co se mu na předcházející aktivitě líbilo, s čím nebyl spokojen, jak se cítil apod. Jakmile se každý vyjádří, lze zahájit další diskusi.

Příloha č. 3: Hry od Brigitte Bellac – Velká kniha her

Na zahradě

- **Vítr do plachet**

Pomůcky: utěrky nebo hadry, nafukovací balónek

Cíl hry: hráč se snaží vzduchem posunout svůj balónek až k cílové čáře, a pak doběhnout zpátky ke startu

Popis: vymezit nejméně 10 metrový prostor mezi startovní a cílovou čarou. Hráči se postaví na startovní čáru, v ruce mají utěrku a svůj nafukovací balónek u nohou. Na znamení začnou hráči mávat utěrkami tak, aby udělali dostatek větru a aby se balónek posunovaly. Jakmile dorazí do cíle, přiběhnou zpět na start. Je zakázáno dotýkat se balónku rukama. Ten, kdo dokončil závod jako první vyhrává. Pokud je hráčů hodně, lze uspořádat štafetový závod.

- **Ještěrky**

Pomůcky: provázek, kolíčky na prádlo

Cíl hry: ukořistit co nejvíce ocásků jiných ještěrek a přitom si uchránit ten svůj.

Popis: Připevnit kolíčkem na záda každému hráči jeho ocásek. Ocásek musí být dlouhý zhruba 20 cm od země. Na znamení startu se všichni hráči snaží šlapat ostatním na ocásky. Ještěrka, která ztratila svůj ocásek, vypadává ze hry. Poslední s ocáskem na zádech vyhrává.

Na školním dvoře

- **Cukr, káva!**

Cíl hry: vedoucí musí překvapit hráče v pohybu.

Popis: Hráči se postaví na čáru vzdálenou 8 metrů od stěny. Hlídač stojí čelem ke stěně. Hlídač říká: „Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum!“, zatímco ostatní hráči se posunují směrem ke stěně. Při slově „Bum!“ se hlídač rychle otočí a hráči se musí na místě zastavit. Jestliže hlídač spatří někoho, jak se pohnul, řekne mu, aby se vrátil zpátky na startovní čáru. Hlídač, aby překvapil hráče, musí stále měnit rytmus říkanky. Pokud nějaký hráč přiběhne a dotkne se zdi, aniž by si ho hlídač všiml, musí doběhnout na startovní čáru rychleji, než ho hlídač chytí. Jestliže to stihne, vymění si role.

- **Ani jeden krok stranou!**

Cíl hry: udržet rovnováhu při přechodu čáry s nohama jednu těsně vedle druhé

Popis: Na zemi nakreslit čáru 5 až 6 metrů dlouhou. Všichni hráči jeden po druhém musí proběhnout trasu s nohama na čáře tak, že se pata jedné nohy dotýká špičky druhé nohy a udržují rovnováhu. Ten, který „spadne“, je vyloučen. Ostatní hráči si mohou vymyslet způsoby, jak znejistit hráče, ale nesmějí se ho dotknout! Je vyloučen hráč, který rozpojí nohy.

V přírodě

- **Jako na túře**

Cíl hry: jde o to dělat stejná gesta či tajtrlíky jako průvodce

Popis: Vylosuje se průvodce. Turisti se postaví za něj do řady, musí následovat průvodce a imitovat jej: Průvodce se tváří, jakoby zvedal kámen, rozhrnuje větve, zabije komára, běhá s koleny přitaženými k hrudi, chodí pozpátku atd. Čím rychleji se hraje, tím je hra zábavnější.

- **Oživlý les**

Cíl hry: hráč „kreslí“ ve vzduchu různé lesní rostliny a stromy. Jakmile jsou rozpoznány, ostatní je běží do lesa hledat.

Popis: určí se kreslíř, který si vybere téma patřící k lesu (dubový list, jedlová větev atd.). měl by to být takový předmět, aby se dal dobře najít a přinést. Hráči musí uhádnout podle kreslířova prstu o jakou věc jde. Ten ale kreslí svůj obrázek do vzduchu, bez papíru či tužky. Jakmile některý hráč uhodne předmět z obrázku, oznámí to a všichni ostatní se rozběhnou, aby mohli originál přinést kreslířovi. Nejrychlejší vyhrává a stává se kreslířem.

Na pláži

- **Kruhové objezdy**

Cíl hry: Hráči běhají a kříží se na závoděšti s vyznačenými kruhovými objezdy.

Popis: Vyznačit start a cíl ve vzdálenosti 30 metrů. Nakreslit mezi ně dvě řady „kruhových objezdů“, vždy dva stejné kruhy v řadách naproti sobě. Velikost a vzdálenost jednotlivých kruhů se může lišit. Oba hráči se postaví na začátek své trasy. Na znamení utíkají k prvnímu kruhovému objezdu, oběhnou ho, zkříží se s hráčem a změní tak trasu. Vyhrává ten, který jako první doběhne do cíle.

- **Imaginární portrét**

Cíl hry: Nakreslit do písku co nejpodivnější bytost.

Popis: Plocha s mokrým pískem. Vylosuje se první malíř a určí se pořadí dalších. První malíř nakreslí jednu část imaginární bytosti a naznačí její povahu. Např. „Je to strašně nebezpečná bytost, která vychází jen v noci, protože by nesnesla pohledy druhých...“. následující hráči přidávají podle vlastní fantazie další části obrázku (uši, tlapy, břicho, ocas atd.). každý vysvětlí proč, např.: „Když musí jít ve dne ven, může se zabalit do svých velkých uší...“. Na závěr hry se lze „příšeru“ pojmenovat a na památku vyfotit.

Ve vodě

- **Plovoucí taxi**

Cíl hry: Stát se nejrychlejším taxi na trase třikrát tam a zpět.

Popis: Utvoří se družstva po třech hráčích. Družstva začínají na kraji bazénu. Jeden z hráčů si sedne na kruh – taxi, druzí dva stojí vedle. Když je odstartováno, hráči se snaží dotlačit taxi na druhý konec bazénu. Jakmile dorazí do cíle, pasažér sesedne z kruhu a všichni se co nejrychleji vrátí na start. Tam si do taxi sedne další z trojice a znovu se vydají na cestu k cíli. Cestu tam a zpět absolvuje družstvo třikrát, aby se všichni hráči vystřídali v roli pasažéra. Vítězem je nejrychlejší družstvo.

- **Skákací kuželky**

Cíl hry: Vrhači kruhů musí polapit co nevíce kuželek.

Popis: Utvořit dvě družstva: řadu kuželek naproti řadě vrhačů ve vzdálenosti 6 metrů od sebe. Každý vrhač má jeden kruh. Kuželky se postaví do řady s rozestupy jeden metr. Na povel ke stratu kuželky začnou skákat na místě a vrhači se snaží hodit jim kruh okolo krku. Vrhači se nesmí posouvat směrem ke kuželkám, ty se snaží skákat co nejvýše, aby je kruhy nemohly uvěznit. Když vrhačům dojdou kruhy, role se vymění. Družstvo, které chytilo více kuželek do kruhu, vyhrává.

Na zimu

- **Krok za krokem**

Cíl hry: hráč musí co nejrychleji následovat svého spoluhráče v jeho stopách

Popis: vyzkoušet, zda každý hráč zanechává jinou stopu a vyznačit startovní a cílovou čáru ve vzdálenosti zhruba 10 metrů. Utvořit dvojice stopařů a

pronásledovatelů. Partneři musí být stejně velcí. Stopaři se postaví na start. Každý stopař ujde tři kroky, pak zkříží svou dráhu se stopařem z druhé dvojice, znovu udělá tři kroky a tak dále až do cíle. Na povel ke startu musí pronásledovatel vyrazit k cíli ve stopách svého partnera. Musí být co nejrychlejší, aby se na křižovatkách nesrazil se svým protihráčem. Jestliže se pronásledovatelé setkají na křižovatce, platí přednost zprava. Vítězí hráč, který dorazí do cíle jako první. Ale pozor! Pokud šlápne mimo původní stopu, je diskvalifikován.

- **Rohy čtverce**

Cíl hry: Být v rohu čtverce jako první

Popis: udělat ve sněhu čtyři značky pro rohy čtverce o straně dlouhé asi 6 metrů. Hráči si stoupnou naproti sobě do dvou diagonálně umístěných rohů. Každý si vybere jako trasu jinou stranu čtverce, aby se při hře nesrazili. Na povel vyrazí hráči po jedné ze stran čtverce směrem k soupeřovu rohu. Při chůzi kladou patu těsně před špičku druhé nohy. Kreslí tak do sněhu strany čtverce. Hráč, který dorazí do protějšího rohu jako první, vyhrává.

Příloha č. 4: Pozorovací arch - vzor

	Rybíčky, rybáři jdou	Slepý nástup	Housenka	Štafetový víceboj	Boj o hradby
spolupráce					
dodržování pravidel					
kommunikace					
taktika					
nadšení ze hry					
pochopení hry					
aktivita dětí					
vůdčí postava					
doba trvání					
družstva / jednotlivci					
možnost hrát uvnitř					

Příloha č. 5: Pozorovací arch – Mateřská škola v Praze 7 - Bubenci

	Rybíčky, rybaři jdou	Slepý nástup	Housenka	Štafetový víceboj	Boj o hradby
spolupráce	ze začátku ne, později ano	dívky ano, chlapci ne	výborná spolupráce	výborná	netřeba
dodržování pravidel	rybíčky běhají mimo, rybaři se rotrhávají	dívka ano, chlapci ne	ano	ano, pár jedinců nepředá štafetu	zkracování vzdálenosti
kommunikace	domlouvají se	D velmi dobrá, CH tápou	v družstvech se domlouvají	vzájemné povzbuzování	děti v zástupu se domlouvají
taktika	rybaři se co nejvíce roztahují	dívky se domlouvají a řadí	pomalá a opatrná chůze	"hecování" k max. výkonu	míření a házení na cíl
nadšení ze hry	veliké	D plní úkol s nadšením	ano	veliké	veliké
pochopení hry	ano	dívky ano, chlapci ne	ano	ano	ano
aktivita dětí	radost ze hry a aktivně hrají	chlapci tápou	nadšení, radost ze hry	nadočekávání	nadočekávání
vůdčí postava	první rybař (hlásí kdo poruší pravidla)	několik dívek	spíše ne	ne	ne
doba trvání	9 min	5 min	2 min	14 min	9 min
družstva / jednotlivci	rybaři / rybíčky	2 družstva (dívky a chlapci)	několik družstev	2 družstva (13 a 13 dětí)	1 družstvo
možnost hrát uvnitř	ano	ano	ano	ano	ano

Příloha č. 6: Pozorovací arch – Mateřská škola v Praze 8 - Bohnicích

	Rybičky, rybáři jdou	Slepý nástup	Housenka	Štafetový víceboj	Boj o hradby
spolupráce	děti se hádají jak mají postupovat	děti spolupracují	ano, dobrá	mimimální	netřeba
dodržování pravidel	rybičky běhají mimo, rybáři se rozpojili	pomáhá paní učitelka	ano	některé děti nedodržují zadanou disciplínu	zkracování vzdálenosti
kommunikace	hádky mezi dětmi	ptají se paní učitelky	rychlá domluva a povzbuzování	částečná	žádná
taktika	rybáři vybírají koho chytí, rybičky cestu	zády k sobě, čelem k sobě	opatrná pomalá chůze	povzbuzování	míření na cíl
nadšení ze hry	ano, po pár minutách někteří nechtějí hrát	ze začátku	ano	ano	nevelké
pochopení hry	ano	částečně	ano	některé hned nepochopili	ano
aktivita dětí	nakonec aktivně hrají	dětem pomáhá paní učitelka	nadšení, aktivní	některé děti v zástupu ztrácejí pozornost	ano
vůdčí postava	první rybář	1 holčička (rybář)	ne	ne	ne
doba trvání	9 min	5 min	3 min	10 min	8 min
družstva / jednotlivci	rybáři / rybičky	jedna řada	2 družstva (10 a 10 dětí)	2 družstva (10 a 10 dětí)	1 družstvo
možnost hrát uvnitř	ano	ano	ano	ano	ano

Příloha č. 7: Pozorovací arch – Mateřská škola v Praze 9 - Běchovicích

	Rybičky, rybáři jdou	Slepý nástup	Housenka	Štafetový víceboj	Boj o hradby
spolupráce	částečná	pouze pár dětí spolupracuje	ano, nadšená	děti v družstvech vysílají svoje členy	netřeba
dodržování pravidel	rybičky vyběhají mimo, rybáři se rozpojují	hra nepochopena	ano	nepředávání štafety	zkracování vzdálenosti
kommunikace	domlouvají se	ptají se paní učitelky	děti se domlouvají	vzájemné povzbuzování	fandění ostatním
taktika	vybírají koho chytí	nevědí jak na to	opatrná chůze	"hecování" k max. výkonu	cílené házení
nadšení ze hry	veliké (2 nechtějí hrát)	rozpaky	ano	ano, ale někteří nechtějí hrát	ano, někteří chtějí házet víckrát
pochopení hry	ano	NE	ano	ano, ale některé děti nepochopily předávání	ano
aktivita dětí	děti kontrolují zda-li ostatní nepodvádějí	spíše ne	aktivní, šikovní, nadšení	velmi dobrá	aktivní, nadšení, spontánní
vůdčí postava	první rybář	ne	kapitáni družstev	kapitáni družstev	ne
doba trvání	5 min	5 min	3 min	7 min	9 min
družstva / jednotlivci	rybáři / rybičky	jedna řada	2 družstva (9 a 8 dětí)	2 družstva (9 a 8 dětí)	1 družstvo
možnost hrát uvnitř	ano	ano	ano	ano	ano