

Tímové hry

Uzlovanie

Pomôcky: 20 m lano

Prostredie: rovná plocha

Popis:

Rozdelíme sa do dvoch skupín, každá skupina k jednému koncu lana. Všetci uchopia lano oboma rukami asi v jednometrových rozstupoch. Medzi skupinami zostanú asi 2 metre voľného lana.

Teraz musíme spoločným úsilím uviazať na lane osmičkový uzol. Podmienkou je, že každý hráč musí držať po celú dobu lano oboma rukami na tom istom mieste.

Variácie:

- uložíme skupine časový limit
- usporiadame súťaž medzi dvoma družstvami

Spoločné jedlo

Pomôcky: 30 m lano

Prostredie: stoly, stoličky, igelit na stoly

Popis:

Nič netušiacim účastníkom akcie zviažeme k sebe pravé ruky tak, aby medzi nimi zostalo 40-50 cm voľného lana. Použijeme uzly, ktoré sa ďalej nedotahujú. Keď sú už všetci zviazaní, poprajeme si dobrú chuť a skupina sa snaží v rámci daných možností v klude najesť. Znie to veľmi jednoducho, ale vyžaduje to dosť taktiky, dohovoru a ohľaduplnosti. Pre istotu si necháme v programe dňa aspoň dvojnásobný čas na vybrané jedlo.

Beh v teréne s úlohou

Pomôcky: stužky z krepového papiera alebo 2 štvormetrové tyče

Prostredie: členitý lesný terén

Popis:

Vyznačíme 500 m dlhý členitý lesný úsek. Na štarte sa každé družstvo dohodne na prvej slohe pesničky, ktorú všetci poznajú. Úlohou družstva je prebehnúť čo najrýchlejšie zvolenou trasou, v cieľi sa zhromaždiť a ako družstvo zaspievať vybratú pieseň. Hodnotí sa rýchlosť behu i kvalita spevu.

Variácie:

- všetci v družstve sa chytia za ruky. Úlohou družstva je bežať po trase za vedúcim. Trasa vedie do kopca, cez kríky, cez potok a klady. Po celú dobu sa musia všetci držať. Za každé rozpojenie dostáva družstvo trestné body. V cieľi sa hodnotí rýchlosť a trestné body.

- všetci v družstve uchopia jednu tyč alebo dlhý rovný konár. Úlohou je prebehnúť vyznačenú trasu čo najrýchlejšie bez toho, aby sa pustili tyče. Slalomový beh medzi stromami môžeme usporiadať na rovine, do kopca i z kopca. Bránky vyznačíme farebným krepovým papierom. Slalom medzi stromami je náročný, a preto volíme uzavretejšie bránky, ktoré nútia závodníkov behať viac do strán.

Boj o „životy“ – vojna

Pomôcky: červené a modré stužky (pol na pol) pre všetkých hráčov skupiny

Prostredie: 100 x 100 m (môžeme zvoliť aj väčšie územie) priechodný les - ohraničený priestor

Popis:

Vo vymedzenom priestore sa zídu dve skupiny rivalov bojujúcich pod rôznymi farbami.

Každý zo skupiny dostane stužku, ktorá ma cenu „života“. Svoj život (stužku) nosí každý hráč skupiny uviazanú na ramene. Stužka musí byť vidieť. Na signál sa v určenom priestore rozpúta boj. Červení sa snažia zobrať modrým čo najviac „životov“ a naopak.

V boji a súťažení sa snažia hráči vhodnými manévrami a unikaním uchovať svoj „život“ čo najdlhšie. Nie sú dovolené osobné potyčky, stužka (život) sa strháva len rukami. Stužka sa nesmie pridržať ani chrániť. Jedinou ochranou je vhodné uhýbanie a útek. Vyhráva družstvo, ktoré ukoristí viac životov súpera.

Pašerácka cesta

Pomôcky: 8-10 plochých kameňov rôznej veľkosti, 2 šatky na oči, stopky, väčšiu umelohmotnú fľašu

Prostredie: rovná plocha, lúka, ihrisko, lesná cesta

Popis:

Príprava: Vymedzíme z kameňov niekoľko metrov dlhú kľukatú cestu. Kamene sú od seba vzdialené 60 – 100 cm. Na konci cesty je umelohmotná fľaša, ktorá signalizuje koniec cesty. Prechádzať v noci močiar v ktorom sú len ostrovčeky pevnej zemi- to bolo predtým v pohraničných oblastiach doménou pašerákov. Mali znalosti o krajine, intuíciu a cit pre nosnosť terénu.

Na chvíľu sa prenese do inej doby a na iné miesto. O prechod močiarom súťažia dva pašerácke gangy. Úlohou každého člena je prejsť poslepiačky čo najrýchlejšie cestu a šliapať pritom iba na kamene. V každom kole zaviazeme dvom členom súperiacich skupín oči, potom im upravíme vzdialenosť kameňov. Prvého postavíme jednou nohou na kameň, znamenajúci začiatok cesty a začneme merať čas. Hráč sa snaží nahmatávať voľnou nohou ďalší kameň a postupovať vpred. Cesta je zdolaná, keď sa dotkne nohou umelohmotnej fľaše na konci. Potom nastupuje na tú istú cestu súper. Rýchlejší z dvojice získava bod alebo zapíšeme čas a zvíťazí družstvo s najkratším časom. Súťaž dostane spád, keď sa podarí pre súpera spraviť paralelne, rovnako náročnú trasu. Hráča sa nikto nesmie dotýkať.

Ovocníčkovia

Pomôcky: papiere s kombináciami ovocia pre každú skupinu

Prostredie: ohraničená - členitá plocha pri tábore

Popis:

Do hry sa zapoja všetci vedúci. Každý vedúci si určí, aké bude ovocie. Na papier sa vytvorí z týchto ovocí rôzne kombinácie tak, aby žiadna skupina nemala rovnaké poradie. Pri štarte dostanú skupiny tieto papieriky. Všetci hrajúci vedúci sa idú schovať. Úlohou hráčov je nájsť vedúcich (ovocie) v poradí, v akom ich majú napísané na zozname a zistiť otázkou aké sú ovocie. Majú to sťažené tým, že vedúci na ich otázku: napr. „si hrozno“? môže odpovedať len „áno“ alebo „nie“. Ak vedúci je „hrozno“, tak sa skupine podpíše pod podmienkou, že je na rade v zozname. Hráči nesmú preskakovať poradie určené na zozname. Vyhráva tá skupina, ktorá v čo najkratšom čase zozbiera v správnom poradí všetky podpisy od ovocníčkov (vedúcich).

Nebezpečný priesmyk

Pomôcky: 12 papierových lôpt (zhúžvaný novinový papier oviazaný gumičkou)

Prostredie: 50m úsek lesnej cesty, označenie začiatku a konca nebezpečného územia, vyznačiť 10 m od okraja cesty ako palebné územie

Popis:

Pri osídľovaní Českej kotliny dochádzalo v pohraničí k častým stretnutiam medzi karavánami obchodníkov a zloďmi, ktorí sa chceli ľahko zmocniť bohatého nákladu.

Pripomeňme si jednu takú udalosť, kde bola veľká karavána uväznená v úzkom priesmyku.

Nemohla ustúpiť ani postupovať vpred, jedinou nádejou bolo rýchle privolanie pomoci.

Skupina odvážlivcov využila nepozornosti zloďov a snažila sa prebehnúť obklúčením.

Museli taktizovať lebo vedeli, že každý z útočníkov na nich môže z kuše vystreliť iba jedenkrát.

Vyskúšame aké mali odvážlivci šance. Rozdelíme sa do dvoch skupín. Jedna sa zhromaždí na začiatku priesmyku, druhá zaujme palebné postavenie podial cesty a každý strelajúci má k dispozícii jednu strelu. Pred zahájením akcie dostanú obidve skupiny 5 minút na stanovenie taktiky. Na povel musí celá prebiehajúca skupina vstúpiť na územie, v ktorom môže byť ostreľovaná. Kto dostane priamy zásah, stráca život. Za nebezpečným priesmykom spočítame straty a úlohy si vymeníme. Zvíťazí skupina s menšími stratami na životoch.

Nie je dovolené vybiehať z cesty, ani prekračovať palebnú čiaru. Odrazené strely sa nepočítajú. Žiadne pomôcky na ochranu pred strelami nie sú povolené.

Hon na „Yettiho“

Pomôcky: veci na označenie Yettiho (parochňa, koža, biele tričko)

Prostredie: členitý les

Popis:

Vytvoríme dve skupiny. Každé družstvo navrhne zo svojho stredy jedného hráča ako Yettiho a toho budú loviť príslušníci druhého družstva. Obaja predstavitelia Yettiho sa označia a vydajú sa do svojho priestoru. Po nejakom čase začína hon na Yettiho. Yetti sa schová,

prebieha na iné miesta. Hra prebieha v naprostej tichosti a lovci sa dorozumievajú pomocou signálov. Keď niektorá skupina chyť Yettiho dovedie ho k štartu. Yeti sa počas prepravy nebráni.

Variácie:

hru môžeme spraviť napínavejšiu, ak miesto detí sa stane Yettim niekto z vedúcich, ktorý sa skryje v ohraničenom priestore a všetky deti ho musia hľadať. Vyhráva ten, kto Yettiho nájde ako prvý.

Čísla

Pomôcky: papiere s číslami

Prostredie: začiatok lesa

Popis:

V ohraničenom priestore (okruh 15 m) porozvesujeme papiere s číslami na stromy, tak aby ich nebolo spredu vidieť a aby čísla nasledujúce po sebe neboli blízko seba. Medzi tým si každý hráč vyberie jedno číslo, ktoré sa tiež nachádza na strome (napr. je 30 hráčov tak na stromy dáme papiere označené s číslami 1 – 30). Pre kontrolu stoja dvaja vedúci na konci označeného priestoru a dávajú pozor či skupina spĺňa úlohu. Skupinu rozdelíme na polovicu 1 – 15 a 16 – 30. Úlohou skupín je: hráči, ktorí si vytiahli čísla 1 a 16 začínajú, vybehnú do lesa nezávisle na sebe musia nájsť strom na ktorom je ich číslo obehnúť okolo neho a vrátiť sa na štart pre hráčov, ktorí číselne nasledujú po nich (1 zoberie 2 a 16 zasa 17) bežia spolu držiac sa za ruky k stromu s ich číslami (jeden pár beží k 2 a druhý k 17). Takto to pokračuje až kým celý tento had nepribehne pre posledné číslo (hráča) v poradí. Nájdu jeho strom (15 a 30), obtočia sa okolo neho a bežia do cieľa. Vyhráva tá skupina, ktorá to dokáže zabehnúť v čo najkratšom čase a bez trestných bodov, ktoré im vedúci udeľuje za to, keď sa skupinka potrhá. Podmienkou je, že všetci zo skupinky sa musia obtočiť spolu okolo daného stromu. Ak sa tak nestane nemôžu pokračovať v hre, až pokiaľ túto podmienku nesplnia.

Obrázky

Pomôcky: papier s rôznymi obrázkami

Prostredie: lesná cesta

Popis:

Vyberieme si trasu kadiaľ hráči pobežia. Porozvesujeme po stromoch obrázky cca 1 m od cesty tak, aby boli vidieť. Úlohou hráčov je čo najrýchlejšie prebehnúť danú trasu a zapamätať si čo najviac obrázkov. Pri štarte dostane papier, kde sa mu zapíše štartovací čas. Na konci čaká vedúci, ktorému musí povedať koľko obrázkov si zapamätal a aké, vedúci to zapíše aj spolu s časom. Upozorníme hráčov, aby obrázky nestrhávali, ale nechali ich na mieste pre ďalších hráčov. Víťazí ten hráč, ktorý má najrýchlejší čas a zároveň si zapamätal najviac obrázkov.

Poklad Amavetu

Pomôcky: poklad (sladkosti, označené predmety.....atď), lístky so správami, info o šifrách a zmenách, papier a ceruzku pre každú skupinu

Prostredie: členitý terén, diaľka podľa veku (1- 5 km)

Popis:

Hráčov rozdelíme na menšie skupinky: 10 – 12 ľudí. Miesta a cesty k pokladu sú označené najrôznejšími znameniami. Naše skupiny objavili znaky vedúce k pokladu. Sledujeme stopy, šifry, terénne konfigurácie a snažíme sa poklad nájsť v čo najkratšom čase. Skupiny postupujú naraz, správy sú zdvojené a uložené na viacerých miestach.

Pri štarte na viditeľnom mieste deťom vylepíme papier, kde im napíšeme zašifrovanú abecedu, ktorou sme písali správy. Skupiny si ju musia odpísať, aby vedeli správne dešifrovať správy a správne postupovať ďalej.

Prvú správu dostanú hľadači pokladu na štarte: Smer ďalšieho postupu nájdete na starých pergamenoch ukrytých v háldach kamenia u vjazdu do tábora.

Medzi kameňmi je na lístku napísaná zašifrovaná správa: Od tohto miesta hľadajte a sledujte značky umiestnené na zemi, ktoré vás privedú k ďalšej informácii (šípky urobené z kameňa a vetvičiek, zmeny smeru, falošný smer- späť, umiestnenie informácii- zapichnutá vetvička a jej okolie). Blízko vetvičky je na zemi alebo strome ukrytá doska, na ktorej je vyrytý plán postupu a umiestnenie správy. Lístok so správou visí na strome v okruhu 5 m od určitého bodu. Na strome visí zašifrovaná správa: Bežte 150 m na západ. Správa leží v puzdre pod veľkým kameňom. V puzdre je mapka ukazujúca miesto, kde sme a miesto, ktoré máme nájsť. Vyhľadať v okruhu 20 – 25 m najväčší dub. U neho v okolí 5 m a do výšky 2 m je schovaná posledná indícia napísaná na papieri.

Šípkami a šiframi je naznačené miesto kde je ukrytý poklad.

Pri štarte upozorníme hráčov, aby po dešifrovaní správ nebrali tieto informácie, ale aby ich nechali na tom mieste, kde ich našli pre ďalšie skupiny, ktoré prídu po nich.

Rallye

Pomôcky: papiere, ceruzky, zoznam úloh pre tieto skupiny

Prostredie: zaujímavá poznávací trasa v okolí akcie, dedinka, menšie mesto

Príklad niektorých otázok a úloh:

- koľko okien má budova kultúrneho domu vo vedľajšom meste
- aké iniciály sú na bráne zámočku v tomto meste
- koľko chát sa nachádza na brehu rieky medzi dvoma dedinami
- koľko dosiek je na moste
- aké číslo je na dome, ktorý má v záhrade trpaslíkov
- ako sa volá starosta dediny
- koľko telefónnych búdok je v dedine
- koľko schodov vedie do kostolnej veže
- koľko briez je okolo rybníka
- zozbierať čo najviac podpisov od obyvateľov dediny
- spočítať koľko obchodov sa tam nachádza
- splniť dva dobré skutky (pomôcť s nákupom...atď)
- spočítať fontány... atď

Popis:

Skupiny musia splniť a vyriešiť zadané úlohy na rôznych miestach vo vymedzenom čase. Riešenie úloh a problémových situácií je ohodnotené rôznym počtom bodov. Splniť všetky úlohy v danom čase dokáže len fakt výborne pracujúca skupina.

Víťazi skupina, ktorá v danom čase získa najviac bodov. Hráčov upozorníme, aby boli pozorní, aby nedošlo k úrazu.

Beh únavy

Pomôcky: papiere, ceruzky, veci potrebné na každé disciplíny, stopky

Prostredie: dlhá lesná cesta (4 – 5 km)

Súťažné disciplíny:

- hod šiškou na cieľ
- hod polenom na diaľku
- hádanie hlavolamu na čas
- kliky, drepy na čas
- skladanie postrihaného obrázku
- vedomostné otázky
- skok vo vreci.....atď

Popis:

Celá skupina sa vyberie aj s vedúcimi na lesnú cestu, kde sa bude hra odohrávať. Miesto odkiaľ vychádzame je vlastne cieľ. Hráčov vedie jeden vedúci na vzdialený štart, tam ich rozdelí do menších skupín. Dá im papier, kde si hráči napíšu svoje mená a čas kedy vyštartovali na beh. Medzitým si vedúci na vyznačenej trase vytvoria svoje stanovištia vo vzdialenosti cca 400 – 500 m od seba. Úlohou hráčov je bežať po vyznačenej trase, zastavovať sa pri vedúcich a snažiť sa splniť ich súťažné disciplíny a dobehnúť až do cieľa. Tieto disciplíny sú bodované a vedúci prideli body podľa stupňa splnenia úlohy (za každé stratové body získava skupina trestné sekundy, ktoré sa potom prirátajú ku koncovému času). Víťazi družstvo, ktoré má najrýchlejší čas.

Boyard

Pomôcky: papier, ceruzky, fáborky na označenie cesty, veci potrebné na súťažné disciplíny

Prostredie: členitá lesná cesta (najlepšie aby tvorila okruh)

Súťažné disciplíny:

- preliezanie pod lanom
- preliezanie cez lano uviazané na stromoch
- prenášanie vody rukami do vedra
- hru s kartami
- lovenie kľúča z vedra kde sú pomyje
- výdrž bez nadýchnutia vo vedre s vodou
- hádať koľko mincí sa nachádza v sáčku
- vedomostné disciplíny (uhádnuť gramatické chyby...)
- hádanky – otec Furas..... atď

Popis:

Rozdelíme hráčov na menšie skupinky 5 ľudí, ktorých zhromaždíme pri štarte. Medzitým si vedúci pripravujú svoje stanovišťa na vyznačenej trase. Pred začiatkom hry sa vedúci dohodnú na slove (napr. prázdniny), ktoré budú musieť hráči uhádnuť a indíciách (voda, slnko, august, tábor...atď), ktoré ich majú naviesť k uhádnutiu tohto slova. Úlohou hráčov je prebehnúť čo najrýchlejšie vyznačenú trasu, snažiť sa splniť dané disciplíny (ak splnia disciplínu, povie im vedúci indíciu a ak nesplnia indíciu, je pre nich nedostupná a pokračujú ďalej bez nej), dobehnúť do cieľa kde ich čaká jeden z vedúcich, ktorý zapíše ich čas a slovo, o ktorom sú presvedčení, že je správne. Vyhráva tá skupina, ktorá uhádla slovo „prázdniny“ v čo najkratšom čase.

Táborový desaťboj

Pomôcky: veci na súťažné disciplíny, papiere, ceruzky, stopky

Prostredie: areál tábora

Súťažné disciplíny:

- hádzanie loptičky do koša
- vydržať stáť na ľavej nohe a pravú mať ohnutú v kolene
- skok z miesta dozadu
- čínsky závod (2 misky- v jednej je 20 hráškov – tie treba so špagľami preniesť do druhej misky)
- ukladanie zápalek do škatuľky na čas so zaviazanými očami
- písanie čísiel nohami (hráč leží na chrbte, nohy mierne zdvihnuté a opisuje vo vzduchu čísla)
- hrášky (postaviť sa pred stoličku, nakloniť sa a hádzať 20 hráškov do fľaše)
- preteky s kolíkom (pritisnúť končeky kolíčka k sebe- ruka musí byť vystretá a nepodopierame si ju)
- hádzanie kariet do krabice z 3 m vzdialenosti
- preliezanie kruhu zo špagátu na zemi 10 x za sebou

Popis:

Každý z vedúcich si nájde svoje stanovište v areáli tábora. Hráčov rozdelíme na menšie skupinky 5 – 6 ľudí, dáme im kartičky s ich menami, kde sa im budú zapisovať body alebo časy zo súťažných disciplín. Skupinky sa postupne vystriedajú na všetkých stanovištiach. Vyhráva skupina s najväčším počtom bodov.

Tajovský bohatier

Pomôcky: veci potrebné na súťažné disciplíny, kartičky, ceruzky

Prostredie: okolie tábora

Súťažné disciplíny:

- beh okolo kolu (kôl zatlačíme do zeme, hráči sa ho chytia a obtočia sa 15x okolo neho, urobíme dve paralelné trasy, vyhráva ten, kto sa rýchlejšie obtočí a dobehne do cieľa alebo zrátame čas celému družstvu)
- beh naspäť zo zrkadlom (vyznačíme si na zem klúkatú cestu; úlohou je pomocou zrkadla prebehnúť celú trasu pospiatky)

- beh po schodisku (zrátame časy celej skupine)
- beh pospiatky do kopca
- indiánsky beh (dvojici priviažeme nohy k sebe)
- beh s pingpongovou loptičkou na lyžičke
- lovenie šišíek ústami z lavóra, kde je voda
- hádzanie mincí do pohára s vodou
- pretláčanie sa
- hod zápalkou
- fúrik...atď

Popis:

Vedúci si v okolí tábora vytvoria svoje stanovištia.

Úlohou hráčov je postupne absolvovať všetky stanovištia a snažiť sa dosiahnuť čo najlepšie výkony. V tejto súťaži nejde o čas. Vyhráva družstvo s najlepšimi výsledkami.

Variácie:

- túto hru môžeme spraviť v rámci táborového jarmoku. Disciplíny vytvoríme tak, aby súťažili dvaja hráči proti sebe. Ten kto je lepší, získava žetón. Za určité množstvo žetónov si potom môže hráč kúpiť nejakú vec v táborovom stánku, ktorý vytvoria vedúci (do stánku dáme veci ako sladkosti, vecné dary....atď)

Olympiáda

Pomôcky: veci na súťažné disciplíny, kartičky, ceruzky

Prostredie: areál tábora

Súťažné disciplíny:

- skok z miesta
- skok s rozbehom
- beh na 60 metrov
- beh na dlhšiu trasu
- kolky
- hod do basketbalového koša
- hod šípkami do terča
- hod oštepom
- prekážkový beh
- žabacie skoky
- preťahovanie lanom
- preskoky cez švihadlo...atď

Popis:

Postup je taký istý ako pri táborovom bohatierovi. Hry si môžeme spríjemniť slávnostným otvorením hier (vztyčením vlajky, zapálením ohňa, príhovorom predsedu OH) a slávnostným ukončením hier (najlepšie večer pri táboráku).

Vyhráva družstvo s najlepšimi výsledkami. Môžeme vyhodnocovať aj individuálne.