

# POKLADNICE HER

*Použito námětů z italského [www.gumran2.net](http://www.gumran2.net), přeložila a upravila  
SM Milana Čermáková*

## CESTY SRDCE

**MÍSTO HRY:** v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** od 1 do 999

**VĚK:** od 8 do 14

**TRVÁNÍ HRY:** 15 minut

**POMŮCKY:** tužky, mapa města

**PRAVIDLA:**

Mladí myslí na osoby, které je každý den obklopují. Každý hráč dostane mapku města, může do ní naznačit ulice, kterými prochází, když jde navštívit lidi, na kterých mu nejvíce záleží. Kromě toho, aby zaznačil všechny ulice (tedy osoby, které jsou mu blízké), naznačí také ulici, kterou pojmenuje to, co prožívám uvnitř, když jdu k tomu člověku. (např. cesta ochrany, cesta radosti...) Mohou také naznačit, jaké jsou odezvy na tyto city (např. jednosměrná ulice, cit je bez odezvy...)

**VÍTĚZ:** kdo má nejvíce cest v srdci

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** zamyšlení nad tím, co cítím

## KOSTKA

**MÍSTO HRY:** V místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 10 až 999

**VĚK:** od 6 do 14 let

**TRVÁNÍ HRY:** 30 minut

**POMŮCKY:** velká kostka, malá červená srdíčka

**PRAVIDLA:**

Děti rozdělíme do dvou družstev. Na střídačku hází kostkou. Podle čísla, které hodí, mohou získat srdíčka, pokud odpoví na otázku, nebo splní úkol.

**VÍTĚZ:** kdo první získá 30 srdíček

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** Pomoci dětem pochopit modlitbu. Skutečná modlitba vychází ze srdce. V této hře dostanou děti srdíčko za splnění úkolu, ve vztahu s Bohem to tak nefunguje, on nevyslyší naše modlitby jen tehdy, když něco na oplátku uděláme...

## 2-3-4-5

**MÍSTO HRY:** venku i v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** od 1 do 999

**VĚK:** 6 – 18 let

**TRVÁNÍ HRY:** asi 10 minut

**POMŮCKY:** žádné

**PRAVIDLA:** Zatímco se všichni pohybují ve vymezeném prostoru (je dobré hrát tuto hru venku nebo v tělocvičně), ten kdo vede hru zavolá jedno číslo. Pokud řekne animátor např. 3, hráči se musí seskupit do skupin po 3 lidech a chytout se za ruce. Ti, kdo nevytvoří správně početnou skupinku, nebo ti, kdo ji vytvoří jako poslední, vypadávají ze hry.

**VÍTĚZ:** poslední dva hráči, kteří zůstanou ve hře

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** hodí se pro chvíle odpočinku, je nenáročná na přípravu

## Zamotané kruhy

**MÍSTO HRY:** venku i v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 20 - 99

**VĚK:** 6 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** asi 10 minut

**POMŮCKY:** žádné

**PRAVIDLA:** Vytvoříme skupiny po 10 až 15 hráčích. Každá skupina vytvoří kruh, v něm každý hráč má předpažené ruce a zavřené oči. Všichni takto posupují směrem ke středu kruhu, dokud se nedotknou dalších

rukou. Každá ruka se musí chytit s nějakou další rukou. Pokud už není žádná ruka volná, otevřeme oči a zahájíme hru. Každá skupina se snaží rozsukovat svůj kruh, aniž by se jednotlivé ruce pustily.

**VÍTĚZ:** skupina, která první stojí opět v kruhu a drží se za ruce. Ne vždy se to musí podařit.

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** Každý suk je možné rozvázat...

## 5 tahů

**MÍSTO HRY:** venku i v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 30

**VĚK:** 9 až 99

**TRVÁNÍ HRY:** asi 20 minut

**POMŮCKY:** míč

**PRÁVIDLA:** Hráči se rozdělí do dvou skupin. Rozhodčí vyhodí míč. Úkolem hráčů je zmocnit se míče a mezi členy jednoho družstva si 5x přihrát, aniž by míč spadl na zem, nebo se ho dotkl někdo z protihráčů. Pokud dostanu míč od svého spoluhráče, nemohu mu ho ihned vrátit, ale musím ho přihrát někomu dalšímu. S míčem v ruce musím stát (nebo se mohou udělat maximálně 3 kroky). Pokud míč spadne, nebo se ho dotkne protihráč, začíná se počítat od nuly. Pokud míč získá protihráč, začne se toto družstvo snažit 5x si nahrát. Možností je, že se při pěti nahrávkách musí vystřídat 5 různých spoluhráčů.

**VÍTĚZ:** vždy to družstvo, které si 5x nahráje získá bod. Vítězí ten, kdo má po vypršení časového limitu nejvíc bodů.

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** spolupráce s druhými

## Bratři

**MÍSTO HRY:** venku nebo v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 99

**VĚK:** 6 - 15

**TRVÁNÍ HRY:** asi 10 minut

**POMŮCKY:** žádné

**PRÁVIDLA:** Různé skupiny vytvoří tzv. vláčky (položí se ruce na ramena spoluhráče před sebou). První hráč ve vláčku má číslo 1, druhý má číslo 2, třetí je 3 atd. Na pokyn rozhodčího se vláčky rozjedou ve vyznačeném území. Jakmile rozhodčí pískne, všichni s číslem 1 se musí sejít dohromady a spojí se. Stejně tak i všechna další čísla. Ze hry vypadají ti, kdo se najdou a spojí jako poslední. Opět se vrátí do pozice vláčku, který má však o jeden vagoněk méně a znovu se rozjede.

**VÍTĚZÍ:** Vítězí ta skupina, která nevypadne ze hry. Jsou to ti, kdo nejlépe sehráli úlohu bratří.

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** hra pomáhá mladým vzájemně se poznat a cítit se jako bratři

## Bramborová štafeta

**MÍSTO HRY:** venku nebo v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 999

**VĚK:** 15 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** asi 10 minut

**POMŮCKY:** lžičky, brambory

**PRÁVIDLA:** Všichni hráči se promění v zemědělce, kteří sází brambory. Dvě skupiny se posadí do indiánského zástupu. Každý hráč obdrží jednu lžičku. Před prvního hráče se položí brambora. On ji musí dostat bez pomoci rukou lžičkou až na místo přesně označené animátory. Pak se vrátí na místo a pokračuje jeho spoluhráč.

**VÍTĚZ:** je ten, kdo první zasadí všechny brambory...

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** trpělivost...

## Mluv ty, protože já mluvím víc

**MÍSTO HRY:** venku i v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 4 - 999

**VĚK:** 12 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** 15 minut

**POMŮCKY:** žádné

**PRÁVIDLA:** hráči se rozdělí do dvou různých skupin. Jeden naproti druhému. Musí začít mluvit (rozhovory na určité téma), aniž by udělali pauzu delší než 3 sekundy. Může se zvolit rozhovor na různá témata, nebo určit okruhy... Důležité je, aby všechny věty měly smysl, neříkali se náhodná slova, neopakuje se stále to stejné dokola...

**VÍTĚZ:** Vítězí ten ze dvojice, kdo dokáže mluvit bez přestání a podle pravidel déle než protihráč. Vyjdou na povrch docela dobré věci, chce to zkusit...

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** rozvoj inteligence

## Piktogramy ve tmě

**MÍSTO HRY:** venku nebo v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 4 - 999

**VĚK:** 8 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** 20 minut

**POMŮCKY:** fixy a papír nebo nástěnka, na kterou všichni mají možnost vidět, šátek

**PRAVIDLA:** Jeden z hráčů se zavázanýma očima má za úkol namalovat obrázek předmětu, který mu animátor hry pošeptal. Skupina se snaží uhodnout, co dotyčný maluje. Můžeme určit maximální čas na malování a hádání. Potom dát možnost protihráčům. Můžeme si vymyslet nejrůznější věci, záleží na složení skupiny a věku dětí, které hru hrají – od kladiva, přes mikrofon, dům... až pro vrtulník šimpanza atd.

**VÍTĚZ:** Skupina, která v kratším čase uhodla více obrázků

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:**

## Zvažme se

**MÍSTO HRY:** v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 5 - 999

**VĚK:** 5 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** 15 minut

**POMŮCKY:** osobní váhy

**PRAVIDLA:** Animátor zadá váhu. Např. 180 kg. Děti musí zvolit kdo a kolik z nich dá dohromady tuto váhu. Snaží se co nejvíce přiblížit zadané hodnotě.

**VÍTĚZ:** Skupina, která se víc přiblíží zadané váze

## Veselý statek

**MÍSTO HRY:** venku nebo v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 999

**VĚK:** 6 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** 10 minut

**POMŮCKY:** žádné

**PRAVIDLA:** Nacházíme se na statku, kde je spousta zvířat ... každý z nás je jedno zvíře a je tu proto, aby podpořilo toho druhého... Animátor pošeptá každému jedno zvíře... to musí zůstat utajeno. Dělá to tak jako by na statku byly 2 – 3 slepice, 2 ovce, 2 prasata, 1 kůň atd.... Zatímco ve skutečnosti jsou na statku jen 2 – 3 slepice, 2 prasata, 1 kůň a všechny ostatní jsou ovce. Pak se všichni postaví do kruhu a chytanou se pevně pod pažemi, tak aby kruh byl pevný. Potom vedoucí vykřikne slepice a ti, kdo jsou slepice zvednou nohy a jsou opřeny jen o paže. Ostatní hráči je musí silou udržet. Potom jsou volány prasata a kůň. Na závěr jsou tu ovce.... V tom okamžiku všichni spadnou na zem.... Jako pytel brambor.

**VÍTĚZ:** prohrávají všechny ovce...

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** být si vzájemně oporou

## Hromada dřeva

**MÍSTO HRY:** venku i v místnosti

**POČET HRÁČŮ:** 4 - 999

**VĚK:** 5 - 99

**TRVÁNÍ HRY:** 2 minuty

**POMŮCKY:** krabička zápalek, 120 větviček a dřívek, krabice na dřívka

**PRAVIDLA:** Malá holčička – prodavačka zápalek, nejprve zapálí jednu zápalku. Když ta začíná zhasínat, zažehne od ní druhou zápalku. Mezitím ostatní hráči musí nasbírat 100 větviček pro malou holčičku, tak, aby se mohla ohřívat celou zimu. 120 dřívek je rozmístěno na zhruba 3m<sup>2</sup>. Důležité je, že první zápalka se zapálí o krabičku, druhá se musí zapálit od první, dokud ještě hoří. Pokud se dítě začne pálit, nebo nestihne včas odpálit druhou zápalku, vypršel časový limit.

**VÍTĚZ:** pokud hraje více družstev, vítězí to, které nasbíralo více větviček. Jinak je hra považována za ukončenou, když se vysbírají všechna dřívka.

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** Malá prodavačka zápalek má jen 2 zápalky, aby se mohla zahřát. Pomůžeme jí přežít chladnou zimu....

## Štafeta srcable

**MÍSTO HRY:** venku i uvnitř

**POČET HRÁČŮ:** 1 - 999

**VĚK:** od 6 do 99

**TRVÁNÍ HRY:** 10 minut

**POMŮCKY:** papíry s písmeny abecedy, krabice

**PRAVIDLA:** Připravíme krabici s písmeny abecedy (např. 10x a, 7x d, 9x o ...) Jeden po druhém každý ze skupiny jde ke krabici a vytáhne papír s jedním písmenem, až se vrátí na své místo, jde další hráč. Po uplynutí předem stanoveného času např. 2 minuty, mají družstva za úkol ze získaných písmen složit co nejdelší slovo nebo větu.

**VÍTĚZ:** zvítězí, kdo sestaví co nejdelší slovo nebo větu.

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** fajn štafeta, která potřebuje dobré družstva

## Nemám žízeň

**MÍSTO HRÝ:** venku nebo uvnitř

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 999

**VĚK:** 10 - 40

**TRVÁNÍ HRÝ:** asi 15 minut

**POMŮCKY:** mnoho prázdných pet lahví, velké nádoby na tyto lahve

**PRAVIDLA:** Hráči se rozdělí do dvou skupin, každá skupina má stejný počet prázdných pet lahví v nádobě. Na pokyn musí každá skupina vyprázdnit svou nádobu a naplnit tu druhé skupiny. Je to téměř zápas ragby, kde je dovolené strkání, házení a blokování

**VÍTĚZÍ:** Vítězí ten, kdo vyprázdní první svou nádobu

## Hledání ztracených darů

**MÍSTO HRÝ:** venku i uvnitř

**POČET HRÁČŮ:** 10 - 30

**VĚK:** od 10 let

**TRVÁNÍ HRÝ:** dlouho

**POMŮCKY:** hodně pomocníků (nejméně 10), socha, kameny, dopisy, kazeta s písněmi, sluneční hodiny, pišťalky, knihu moudrosti, pracovní smlouvu

**PRAVIDLA:** jsou popsána postupně

**VÍTĚZÍ:** kdo první dojde k pokladu

**VÝCHOVNÉ HODNOTY:** Jeden dobrodruh vstoupí do chrámu a záhadná socha mu zabrání v tom, aby vstoupil do místnosti s pohádkovým pokladem. Socha ožije a řekne dobrodruhu, že může vstoupit, jen pokud mu odpoví na určitou otázku.... Dobrodruh si neví rady a tak se rozhodne odejít. Najednou si vzpomene, že existuje prastará kniha, která se jmenuje „Velká kniha moudrosti“, ve které je možné najít odpovědi na všechny otázky světa. Neví však, kde by tuto knihu mohl najít. Rozhodne se tedy o pomoc požádat děti. Od této chvíle se společně pokusíme najít tuto knihu a donést mu ji.

### Stařec

**POMŮCKY:** kniha moudrosti pro každou skupinu

Na první pohled je to jen stařec, který si stále jen stěžuje na svůj důchod, umělé zuby... ale ve skutečnosti je to ochránce – hlídač „Velké knihy moudrosti“ který může být ovládán jen tím, kdo vlastní 7 darů. Je to 7 magických kamenů, které se v dávných dobách roztrousily po celém světě. Stařec předá knihu jen tomu, kdo mu donese všech 7 darů.

### Pošťák

**POMŮCKY:** dva kameny (moudrost a rozum) pro každou skupinu

Je zoufalý z toho, že nikdy nemůže doručit poštu do jedné vily, kde mají velice zlého psa.

Vlastní dva kameny, které je ochotný dát tomu, kdo mu donese něco, co mu dovolí oblafnout – omráčit hlídacího psa (je to zlodějova pišťalka).

### Zloděj

**POMŮCKY:** pišťalky a sluneční hodiny pro každou skupinku

Je to zloděj, který se kaje ze svých špatných skutků a je tudíž ochotný všem vyjít vstříc. Má pišťalku, která je schopná omráčit všechny psy a sluneční hodiny (ty dá pouze tomu, kdo se ho přímo zeptá na krádež ve starožitnostech). Dá tyto věci každému, kdo o ně požádá.

### Filosof

POMŮCKY: dva kameny (rada a síla) pro každou skupinku

Ví, že konec světa je velmi blízko, ale neví, kdy přesně to nastane. K tomu potřebuje zvláštní prastarý předmět: sluneční hodiny. Dá své dary komukoliv, kdo mu přinese tyto hodiny.

### Starožitník

Kdo se ho zeptá, odpoví mu, že má sluneční hodiny, ale že je dá jen tomu, komu se podaří přesvědčit jeho zaměstnavatele – vlastníka domu, aby ho nevystěhoval.

Pokud mu někdo donese dopis od vlastníka domu, tomu prozradí, že sluneční hodiny mu někdo ukradl.

### Herečka

POMŮCKY: dva kameny (věda a zbožnost) pro každou skupinku

Poslední dobou velmi ztloustla, a tudíž ji nikdo nenabídne angažmá. Je tedy bez práce. Dá své dary tomu, kdo ji pomůže vyřešit její problémy a najde ji práci v cirkusu.

Od mládí byla také zpěvačkou a má všechny své písně nahrané na kazetě, kterou dá každému, kdo ji o ni požádá.

### Cirkusák

POMŮCKY: kontrakt pro zpěvačku

Je majitel cirkusu, ale namůže ho otevřít, jelikož stále hledá ženu, která by v něm zpívala. Dá dětem kontrakt připravený k podpisu, který pak oni donesou oné herečce.

### Učitelka aerobiku

POMŮCKY: kámen (bázeň Boží)

Stále se snaží najít nějakou novou hudbu pro své sestavy. Dá svůj dar tomu, kdo by jí donesl kazetu s nahrávkami mladé zpěvačky.

### Majitel domu

POMŮCKY: dopis se zrušením vystěhování

Je vlastníkem domu, kde je starožitnictví. Bude souhlasit s tím, aby starožitníka nevystěhoval, pokud ho nějaká skupina rozněžní, obměkčí.

*Pokud děti najdou všech 7 darů, donesou je starci a on jim dá Velkou knihu moudrosti. Tu pak donesou onomu dobrodruhovi, který ji využije k tomu, aby se mu otevřela cesta k pokladu - za sebou bude mapa, která je dovede k pokladu.*

POMŮCKY: mapa pro každou skupinu a poklad pro všechny zúčastněné.