

VYZÝVAČKY

	názov	popis	pomôcky	hodnotenie
1	Indiánska šatka	hrá skupina proti skupine na vymedzenom dohodnutom území. Deťom sa priradia čísla. Animátor zakričí číslo, ktoré má vybehnúť pre šatku. Deti sa snažia dobehnúť čo najskôr k šatke, ktorá je v strede územia, a zdvihnúť si šatku. Dieťa, ktoré šatku získa skôr sa snaží vrátiť sa s ňou k svojej skupine. Ale musí dať pozor, aby sa ho druhý hráč nedotkol. Ak šatka spadne na zem znova, tak zase môžu o ňu súťažiť - kto si ju zdvihne a utečie s ňou k svojej skupine. Dieťa, ktoré so svojou šatkou dobehne do skupiny svojej, získava pre svoju skupinu bod. Hráč, ktorému sa podarí dotykom "zneškodniť" súpera so šatkou, získava bod pre svoju skupinu. A začína sa ďalšie kolo s ďalšími deťmi. Hrá sa aspoň na 3 sety tak, aby sa vystriedali všetky deti, a aby bola jasná víťazná skupina.	šatka	víťazstvo (300 Huk), remíza (150 Huk), prehra (70 Huk)
2	Kameň Papier Nožnice	hrá skupina proti skupine na vymedzenom dohodnutom území. Deťom sa môžu priradiť čísla, ale nie je to nutnosť. Zo skupín proti sebe vybehnú bojovníci. Keď sa zídu, tak si zahrajú K-P-N. Kto prehrá, vracia sa do svojej skupiny a tá skupina hneď v okamihu prehry posieľa do terénu ďalšieho bojovníka, aby zastavil blížiaceho sa súpera. Keď sa zídu, znova si zahrajú K-P-N. Kto vyhrá, postupuje k súperovej skupine. Kto prehrá, vracia sa do svojej skupiny. Cieľom je pomocou súťaží K-P-N dostať sa až do súperovej skupiny - vtedy taký hráč získava bod pre svoju skupinu a začína sa nové kolo. Hrá sa aspoň na 3 sety do 10 - tak, aby sa vystriedali všetky deti, a aby bola jasná víťazná skupina. Alebo: Hráme na čas. Aspoň 15 minút.	bez pomôcok	
3	Kolotoč pingpong	Skupiny hrajú proti sebe kolotoč. Animátor vysvetlí deťom princíp hry. Môže sa stať, že do užších kôl sa dostanú dvaja hráči z 1 skupiny. Tak je jasné, že bod získava táto skupina. Nevadí - je to hra a hra môže dopadnúť aj nečakane, prekvapivo, zábavne. Hráme na nepárny počet kôl: 9. Hrá sa na aspoň toľko kolotočov, aby vyplnil turnaj minimálne 15 minút.	rakety, drevka, loptička	
4	Kolotoč pingpong V2	Skupiny hrajú proti sebe kolotoč. Animátor vysvetlí deťom princíp hry. Hráme ale tak, že sa točia v hre decká z 1.skupiny na 1 strane, a z 2.skupiny na druhej strane. Tak zabezpečíme, že do finále sa stále dostanú protihráči, a potom je to už na nich. Hráme na nepárny počet kôl: 9. Hrá sa na aspoň toľko kolotočov, aby vyplnil turnaj minimálne 15 minút.	rakety, drevka, loptička	
5	Kalčtové zápasy	Skupiny sa rozdelia medzi kalčtové stoly. Hrajú proti sebe. Na 3 turnaje. Jeden turnaj je do 8 - tak ako je počítadlo na kalčete. Výsledky za všetky stoly sa spočítajú a tak vyjde výsledok, ktorý môže byť aj remíza. Výsledok zapíšete do tabuľky.	kalčeta, loptičky	
6	Cepovačka	Hrá skupina proti skupine na vymedzenom dohodnutom území. Na územie vstúpia 2 protihráči. Majú zaviazané oči. Ich úlohou je trafiť súpera cepom - niečím mäkkým - mechom, karimatkou, vankúšom. Nevidia sa, takže sa musia počúvať, sledovať, byť v strehu. Hráč, ktorý prvý trafi protihráča, získava bod pre svoju skupinu. Po trafení a získaní bodu sa hráči v hracom poli vystriedajú. Hráme tak, aby sa aspoň raz vystriedali všetci hráči. Ak hra prebehla rýchlo, hra sa zopakuje. Nech sa hrá aspoň 20 - 30 minút.	niečo mäkké, šatky na oči, karimatka, vankúš	

VYZÝVAČKY

7	Hutututu	Vyznačte ihrisko (rozмеры možno upraviť podľa počtu hráčov a podľa situácie) najlepšie na mäkkom podklade (lúka). Obidve strany striedavo vysielajú na územie súpera jedného útočníka, ktorý sa tam má dotknúť jedného alebo viacerých protivníkov a vrátiť sa späť na svoje územie. Útočník sa počas svojho pobytu na území súpera nesmie nadýchnuť – inak je vyradený. Pred vstupom na územie súpera sa naposledy zhlboka nadýchne a potom už len pomaly vypúšťa vzduch z pľúc. Aby bola zaistená kontrola, že sa útočník nenadychuje, musí nahlas „tutat“ – hovoriť „Hu-tu-tu-tu...“. Obranci sa útočníkovi vyhýbajú, ale vo vhodnom okamžiku po ňom skočia a snažia sa ho všetkými prostriedkami zadržať na svojom území, kým mu nedôjde dych. Ak sa útočník nadýchne, je zajatý a odchádza z hry. Ak sa mu však podarí vrátiť sa na vlastné územie skôr, než sa nadýchne (stačí keď jedným prstom siahne za hraničnú čiaru), všetci súperu ktorých sa dotkol (alebo ktorí sa dotkli jeho) sú zajatí a odchádzajú z hry. Hráči útočia v pevnom poradí (okrem už zajatých hráčov). Pravidelne sa striedajú a útočník jedného družstva môže prekročiť hranicu hneď potom, ako sa útočník druhého družstva vráti alebo je zajatý. Prehráva družstvo, ktoré príde o všetkých hráčov. Víťaz získava bod. Hututu je drsná hra a roztrhnuté tričko či škrabanec pri nej nie sú zriedkavosťou. Preto je dobré, keď sa hrá na lúke a v oblečení, ktoré sa môže poškodiť. Môže sa hrať na čas, napr. 2 polčasy po 10 minút, po vypršaní času sa spočítajú body a zapíše výsledok.	niečo s čím vyznačíte hraciú plochu a hraničnú čiaru	
8	Zmrazovačka	Skupiny proti sebe. Každá má oblasť, v ktorom má predmety. Úlohou druhej skupiny je ukradnúť tie predmety. Ihrisko má 2 časti. Ak sa súper dotkne protihráča na svojom území, je zmrazený. Rozmraziť ho môže spoluhráč. V oblasti predmetov/pokladu sa už zmrazovať nedá. Ak niekto ukradne poklad, stále môže byť zmrazený. Vtedy musí poklad vrátiť. Ak sú skupinke ukradnuté predmety, prehráva. Ak skupinka už nemá hráčov, prehráva. Zahrajte na aspoň 3 sety.	niečo s čím vyznačíte hracie plochy a hraničné čiary, predmety na ukradnutie	
9	Vodnobilónový súboj plachtový	Skupiny proti sebe. Každá skupina drží v rukách svoju plachtu. Skupina pomocou svojej plachty prehadzuje balón s vodou do plachty súperiacej skupiny. Ak daná skupina balón nechytí, vypadne jej a pod., tak jej súper získava bod. Hrá sa na 3 sety, 1 set je do 10 bodov. Alebo čo najdlhšie, ako to decká baví.	deky/plachty, balóny s vodou	
10	Loptami proti lopte	Na ihrisku je v strede lopta. Na krajoch ihriska sú proti sebe skupiny. Skupiny sa snažia svojimi loptami zahnať Stredovú loptu smerom k súperovi. Ak sa to skupine podarí, dáva vlastne súperovi gól a získava bod. Gól je vtedy, keď Stredová lopta prekročí čiaru, ktorá je vyznačená pri každej skupinke. Skupina, ku ktorej sa blíži lopta od súpera, snaží sa svojimi loptami vrátiť Stredovú loptu späť smerom na súpera. Hrá sa aspoň na 4 štvrtiny, každá do 10. (alebo na menej, ak by to malo byť na dlho)	Stredová lopta, lopty pre každú skupinku	
11	Prechod cez močiare Južného Zemplína	Každá skupina má k dispozícii 2 drevka. Súťažiaci musí prejsť cez vymedzené územie - močiar. Prejsť tak, že si pred seba hádže drevka, na ktoré môže stúpiť. Hodí drevko, stúpi naň. Vezme druhé drevko, hodí pred seba, postaví sa naň. Zase si vezme predošlé drevko, hodí pred seba a stúpi naň. A tak dôjde na koniec trasy, otočí sa a ide rovnakým štýlom naspäť. Keď dôjde naspäť k svojej skupine, odovzdá drevka ďalšiemu súťažiacemu. Keď sa vystriedajú všetky deti, je jasné kto vyhral. Hrajte aspoň na 5 kôl, aby bola šanca na odvetu.	doštičky pod nohy, (prípadne papierové kruhy)	
12	Skákanie vo vreci - idze še na bandurky	Vyznačte trasu, na ktorej sa bude pretekať. Deti sa navlečú do vriec, skákajú k animátorovi, okolo ktorého sa otočia a vracajú sa späť. Keď prídu k svojej skupine, vyzlečú sa z vreca, odovzdajú ďalšiemu. Ďalší sa oblečie do vreca, a ide na trasu. Atd. Keď sa vystriedajú všetky deti, je jasné kto vyhral. Hrajte aspoň na 5 kôl, aby bola šanca na odvetu. Pokračovanie: Dvaja zo skupiny sú navlečení vo vreci - každý vo svojom - chytia sa za ruky alebo pod pazuchy a tak idú skákať na trasu, k animátorovi a späť. Na konci sa vymenia s ďalším párom. Ak je pre túto verziu trasa prídlhá a trvá to priveľmi dlho, môže sa trasa po dohode skrátiť. Keď sa vystriedajú všetky deti, je jasné kto vyhral. Hrajte aspoň na 5 kôl, aby bola šanca na odvetu.	vecia, trasa	

VYZÝVAČKY

13	Triať mince do nádob. Šporime peneži.	Vyznačí sa vzdialenosť, od ktorej sa hádže. Hádže sa do 5 nádob. Každá je ďalej od tej predošlej. Čím vzdialenejšia nádoba, tým viac bodov. 1.nádoba: 10 bodov/minca. 2.nádoba: 15 bodov/minca. 3.nádoba: 20 bodov/minca. 4.nádoba: 25 bodov/minca. 5.nádoba: 30 bodov/minca. Animátor si značí nahádzané body, ktoré sa potom spočítajú. Môžu súťažiť aj 2 skupiny vedľa seba ako vyzývačka.	poháre, konzervy, hrnce, mince	
14	Žabačky	Skupina sa zoradí na začiatku ihriska do zástupu a všetci si čupnú. Posledný preskočí po jednom všetkých a čupne si na začiatok zástupu. Vyhráva skupina, ktorá prvá dorazí do cieľa. Trasa môže byť rovná z A do B, alebo aj taká, že skupina sa otočí okolo animátora a vráti sa na miesto štartu. Celá "šnúra-had" sa musí dostať za cieľovú čiaru. Vyhráva skupina, ktorej "šnúra-had" sa dostala prvá za cieľovú čiaru. Hrajte aspoň na 5 kôl, aby bola šanca na odvetu. (alebo na menej podľa toho, koľko sily majú deti) Výsledky sa spočítajú a zapíšu. Ak chcete, môžete im merať čas.	vyznačená trasa	
15	Lopta spredu dozadu	Skupina sa postaví do zástupu. Prvý člen podáva loptu človeku za sebou (zhora, ponad hlavu) a ten ďalšiemu atď. Keď dostane loptu posledný, tak uteká dopredu a postup sa opakuje. Vyhráva skupina, ktorá sa prvá prestrieda. Alebo skupina, ktorá týmto spôsobom prejde určenú trasu. Hrajte aspoň na 5 kôl, aby bola šanca na odvetu. (alebo na menej kôl - nepárny počet - podľa toho, koľko sily majú deti) Výsledky sa spočítajú a zapíšu.	lopty	
16	Pret'ahovanie lanom	Lano medzi skupinami. Vzdialenosť aspoň 14 krokov, alebo taká, akú umožňuje hracia plocha. Na zemi sa vyznačí stred (kriedou, doskou, šnúrou) a aj na lane sa vyznačí stred, a v rovnakej vzdialenosti od stredu sa uviažu šatky na oboch stranách. Ktorá skupina dotiahne súperovu šatku za stred, vyhráva. Môžete zopakovať viackrát pre šancu na odvetu.	lano, krieda/palica na vyznačenie stredu, šatky na lano	
17	Stoličkový tanec	Do kruhu stoličky alebo niečo iné na vyznačenie sedenia (kartóny). Stoličiek je o jednu menej ako hráčov. Hudba hrá. Deti chodia/tancujú okolo stoličiek. Keď hudba stíchne, deti si musia sadnúť na stoličku. Komu sa miesto neujde, vypadáva. Posledný na stoličke je víťaz a získava bod pre svoju skupinu.	stoličky alebo niečo iné na sedenie, reproduktor, hudba	
18	Pingpong prehadzovaná	Dostať ping-pongovú loptičku do cieľového koša/vedierka. Členovia skupiny si prehadzujú pingpongovú loptičku zo štartovacieho bodu. 1.člen si zoberie loptičku do plastového pohára, prehadzuje medzi sebou z plastového pohára do plastového pohára, a posledný člen ju musí zo svojho pohára hodiť do cieľového koša/vedierka. Decká zoradíte buď do radu, alebo do dvojradu na striedačku (kľukato: /\\\\) Hrajte aspoň na 3 sety, nech je jasný víťaz. Počet loptičiek na prehadzovanie: aspoň 10.	ping-pongové loptičky (ideálne 2 farby), veľké plastové poháre, kôš/vedierko	
19	Plechovkova	Dvojica členov skupinky musí pomocou cestoviny (hrubšie špagety) preniesť plechovku zo zásobárne na stôl. Prenášajú ju tak, že cestovinu prevlečú cez dieru na plechovkovom otváratku, každý si vezme jeden koniec cestoviny medzi pery a opatrne ju preniesú na určené miesto. Určené miesto: na stole sú podpivníky, na ktoré plechovku položia. Keď ju položia na určené miesto, tak jeden uvoľní pery, a vytiahnu tú cestovinu. Keď dvojice umiestnia všetky plechovky, nasleduje druhá fáza hry. Členovia skupinky musia rozostavené plechovky zostreliť pomocou gumičiek a prstov. Každý vystrelí 1x. Potom ide ďalší. Všetky plechovky treba zostreliť. Alternatíva: nemusia byť všetci strelci. Skupinka si môže zvoliť maximálne 4 strelcov (zvyčajne staršie deti). Dostáva to správne grády, keď súťažia 2 skupiny vzájomne vedľa seba. Vyhráva skupina, ktorá to prvá dokončí.	rovnaké nápojové plechovky s ponechaným nevyloženým otváratkom, makaróny alebo hrubšie špagety, stôl, bočný stolík - zásobáreň plechoviek, podpivníky, gumičky mocnejšie	
20	Fúkaná	Cieľom hry je pomocou nafúkaného balóna sfúknuť plastové poháriky zo stola. Súťažiaci si vezme balón. Poháriky sú nachystané na stole, zoradené v rade vedľa seba. Po odštartovaní musí člen nafúkať balón a po nafúkaní vypúšťaním vzduchu posfukovať 10 plastových pohárikov zo stola. Keď to spraví, animátor postaví naspäť poháre do radu, a nasleduje ďalší. Animátor po posfukovaní poháriky naukladá naspäť do radu. Vystriedajú sa všetci v skupinke. Treba deti zoradiť tak, aby mali zhruba podobnú kapacitu nafúkania balóna. Jednoduchšia verzia: deti nastupujú s už vopred nafúkanými balónmi. (nafúka animátor).	plastové poháre, balón pre každého účastníka, stôl	

VYZÝVAČKY

21	Fúkačková dráha	Dostaň pohárik do cieľa tak, že ho smeruješ a pohybuješ vypúšťaním vzduchu z balóna. Na stole je vytvorená jednoduchá trasa pomocou drevok. Absolvuje každý člen tímu.	plastové poháre, balón pre každého účastníka, stôl, lepiaca páska maliarska na vyznačenie trasy na stole, doštičky-hranolčeky	
22	Zavinovačka	Štafetová zavinovačka - "tajný prenos vlajky". Hrá sa štafetovým štýlom. Skupiny sú rozostavené v dlhom rade. Medzi členmi je rozostup tak 5 - 6 metrov. Prvý člen má okolo pásu obvinutý pás látky. Pribehne k ďalšiemu v poradí, podá mu jeden koniec látky. Obaja si musia otáčaním tela previnúť pás látky z odovzdávajúceho člena na prijímajúceho člena. Po navinutí látky tento beží k ďalšiemu členovi a odovzdáva mu koniec látky a znova sa musia točiť, aby sa látka navíjala na nového hráča a odvíjala z toho, ktorý ju odovzdáva. A tak ďalej až po posledného hráča. Posledný hráč po navinutí musí prebehnúť cieľovou čiarou, a tak jeho tím víťazí. Môže sa hrať na viac kôl.	dlhý pruh látky, na obvinutie tela, jasný štart a cieľ	
23	Mínové pole	Animátor (prípadne s 1 pomocníkom) naviguje svoje deti, aby úspešne prešli cez mínové pole. Pole je tvorené fľašami s vodou. Má zvaliť 0 fliaš alebo čo najmenej fliaš. Vyhráva skupina, ktorá zvalí menej fliaš. Prechod mínovým poľom absolvuje každý člen. Možno opakovať viackrát v prípade remízy, tak aby bol jasný víťaz.	fľaše 0,5 L/0,7L s vodou (nemusi byť doplna) (celkovo aspoň 70), iné druhy prekážok, šatka na oči, jasne dohodnuté herné územie.	
24	Lentilkový žerjav	Člen tímu pomocou slamky prisaje lentilku na koniec slamky a prenesie lentilku zo štartovacej misky do cieľovej misky. Keď to spraví, ide ďalší. Môže si držať ruku pod lentilkou, že keby spadla, aby sa mu neroztrepala, ale spadla do dlane. Ak mu spadne zo slamky do dlane, tak musí zastať, pricíciť znova lentilku na slamku, a pokračovať v trase. Vždy, keď mu lentilka spadne zo slamky, musí hráč zastaviť sa. Ináč bude diskvalifikovaný.	slamka hrubšia, lentilky, štartovacia miska, cieľová miska, stôl/stolík/stolička	
25	Slepý strážca	V strede sedí nezávislý strážca. Má zaviazané oči. Pri sebe má predmety na ukradnutie. Okolo neho v kruhu stoja alebo sedia 2 súťažiaci skupiny. Každý člen skupiny má svoje číslo. Sedia v náhodnom poradí. Animátor povie, ktoré čísla sa majú pohybovať ticho k strážcovi, a musia mu strážený predmet vziať. Deti sa blížia čo najtichšie. Strážca sa ich snaží sluchom odhaliť. Ak niečo začuje, ukáže prstom tým smerom. Ak ukáže správne na niekoho, kto sa k nemu blíži, to dieťa vypadáva. Prípadne sa vracia na začiatok	šatka na oči, jasne dohodnuté herné územie.	

Príplatok za odvahu pre malé skupinky