**Hry:**

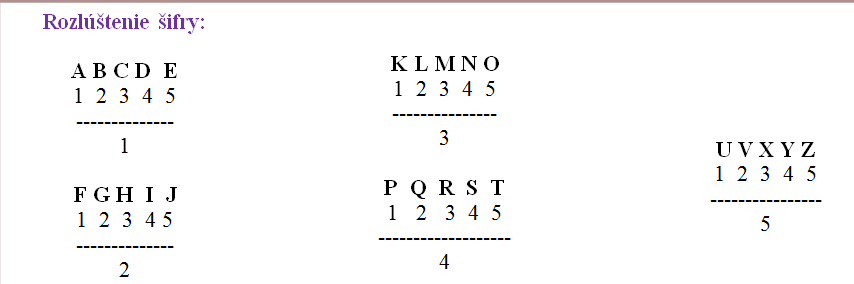
* podporujú u deti aktívnu zábavu a telovýchovnú oblasť. Deti sa pri pohybových hrách rozcvičia, zabavia, taktiež si rozvíjajú priateľstvá a zbierajú nové skúsenosti. Pri každej hre sa deti musia vedieť dobre správať, pomáhať si, komunikovať a spolupracovať.
  1. **Líštičky**
* **Pomôcky:** krepový papier rôznych farieb na chvostíky
* Vymedzíme priestor, v ktorom sa budú hráči počas hry pohybovať, pokiaľ sa hra odohráva vonku. Vo vnútorných priestoroch, telocvičňa, sála...., sa hra bude odohrávať v rámci celej miestnosti.
* Deti rozdelíme do 3 až 6 družstiev, snažíme sa zachovať rovnaký počet členov. Každé družstvo predstavuje jednu rodinu líštičiek. Každé dieťa dostane prúžok z krepového papiera vo farbe svojho družstva. Prúžok predstavuje chvost, ktorý si deti zastrčia jedným koncom za nohavice tak, aby sa druhý koniec ťahal po zemi. To je zároveň podmienka hry.
* Úlohou družstiev – jednotlivých rodín je získať nadvládu nad územím, a to tak, že vyradia čo najviac ostatných líštičiek. Vyraďovať súpera možno len pristúpením chvosta. Nie je povolené používať ruky. Ak sa stane, že niektorá líštička príde o chvost, nemôže ďalej hrať a odchádza z hry. Víťazí družstvo, ktorému ostalo najviac členov rodiny.
* Hru nemusíme hrať do absolútneho víťazstva jednej rodiny, môžeme hráčom vymedziť určitý časový limit a po jeho uplynutí vyhodnotiť, v ktorom družstve ostalo najviac hráčov s chvostíkmi.
  1. **Čísla**
* **Pomôcky**: kartičky s číslami
* Na začiatku hry deťom ako motiváciu porozprávame vymyslený príbeh o lesných deťoch, ktorým sa z lesnej školy stratili čísla a pri ich hľadaní potrebujú našu pomoc. Nezabudneme deti poučiť o bezpečnosti počas hry a vhodnom správaní sa. Hra sa môže uskutočniť vonku aj vo vnútri.
* V miestnosti, v ktorej sa aktivita odohráva rozmiestnime /schováme kartičky s číslami od 1 do 30. Poskytneme deťom určitý časový limit na to, aby sa poprechádzali po danom hernom území, všímali si kartičky s číslami a snažili sa zapamätať si ich. Po uplynutí časového limitu sa všetci sústredia v centre hry, okolo vychovávateľky.
* Deti sa rozdelia na základe dobrovoľnosti, priateľstva do dvoch družstiev a zoradia sa na štartovaciu čiaru. Každé družstvo vytvorí zástup, jeho hráči budú bežať po číslované kartičky v takom poradí, v akom sú zoradení. Vychovávateľka zakričí nejaké číslo. Prví hráči z každého družstva sa rozbehnú a hľadajú kartičku so správnym číslom. Súťažiaci, ktorý prvý drží v ruke kartičku s číslom, zakričí: ,,Mám.“ stáva sa jej vlastníkom a víťazom. Bežci sa vracajú naspäť k vychovávateľke, k štartu hry. Vychovávateľka skontroluje správnosť čísla na kartičke a hra pokračuje ďalej.
* Hra sa môže ukončiť buď vtedy, keď sa vystriedajú všetci súťažiaci z družstiev alebo ak sú vyzbierané všetky kartičky s číslami.
* Vychovávateľka môže namiesto čísla zakričať matematický príklad (napr: 2 + 5, 5 x 5, 20 - 12) a deti hľadajú jeho výsledok. Na kartičkách môžu byť aj slová a na záver si ich deti pospájajú a vytvoria nejaké heslo, vety, myšlienky.
  1. **Prekážková dráha**
* **Pomôcky:** Hula hopy, trampolínky, švihadlá, fit lopty, lopty, tatami.......
* Spolu s deťmi postavíme prekážkovú dráhu. Začíname napríklad - trampolína, švihadlá, tatami, fit lopta, švihadlá, lopty, hula hpy, trampolína.
* Na prvej trampolíne, ktorou začíname deti musia skákať.
* Švihadlá, ktoré nasledujú za prvou trampolínou, sú vystreté položené na zemi. Deti po nich musia prejsť ako po lane, nesmú sa nohou dotknúť zeme, iba švihadla. Ak dieťa neudrží balans a dotkne sa nohou zeme, ide na dráhu od začiatku.
* Nasledujú tatami, na ktorých deti musia urobiť kotúľ vpred alebo vzad, aby sa posunuli ďalej. Ak sa im kotúľ nepodarí idú od začiatku. Poprípade ak sa deti kotúľ ešte len učia (hlavne tie menšie) a nevedia ho spraviť, tak môžu váľať sudy.
* Na fit lopte sa musia následne od tatamov pregúľať k ďalšej várke švihadiel. Pokiaľ je dieťa ešte malé a na fit lopte sa neudrží, jeho úlohou je fit loptu ku švihadlám dokotúľať a poslať naspäť k tatamom.
* Pri švihadlách tento krát majú za úlohu cez ne preskákať až k loptám.
* Loptami, ktoré sú pripravené na jednej kope, majú deti za úlohu sa trafiť do vpred pripraveného koša, alebo vymedzeného priestoru.
* Po dokončení úlohy pokračujú k hula hopom, ktoré sú rozložené na zemi a deti musia do každého skočiť aspoň jednou nohou. Nesmú vynechať ani jeden, inak musia ísť od začiatku dráhy.
* Dráha sa zakončí opäť skákaním na trampolínach.
* Túto dráhu si deti prejdú aspoň šesťkrát. Potom sa dráha môže prestavať a zmení sa poradie úloh, aby si deti na každej prekážke automaticky vybavili, čo nasleduje a nebol ich pohyb len mechanický, aby nešli do poradia podľa pamäti.
  1. **Stoličkovaná**
* **Pomôcky:** Hudba, stoličky
* Do kruhu v miestnosti rozložíme stoličky. Počet stoličiek musí byť vždy o jednu menej, než počet detí. Deti sa postavia do kruhu okolo stoličiek a keď začne hrať hudba, tak sa pohybujú do kruhu. Na spestrenie hry sa deti môžu pohybovať aj vošne po miestnosti. Keď sa hudba zastaví, tak sa deti musia posadiť na stoličku. dieťa, ktoré zostane stáť vypadáva. odoberie sa jedna stolička a v hre sa pokračuje ďalej kým neostane posledná stolička. Vyhráva dieťa, ktoré ju z poslednej dvojice obsadí ako prvé.
  1. **Tancujúce sochy**
* **Pomôcky:** Hudba
* Deti sa rozmiestnia po miestnosti a stoja ako sochy. Keď začne hrať hudba, deti tancujú a hýbu sa. Keď sa hudba zastaví, tak deti stuhnú ako sochy a nesmú sa pohnúť. Kto sa pohne vypadáva. Vyhráva ten, kto zostane ako posledná socha.
  1. **Mestečko Palermo**
* Minimálne desať hráčov. 3 banditi, 1 šerif, 1 blázon, 1 anarchista a ostatní hráči tvoria obyvateľov mestečka Palerma.
* Hráči si posadajú do kruhu a zvolia si jedného hráča, ktorý sa postaví do stredu. Keď hráč v strede povie „mestečko Palermo zaspáva“ všetci hráči musia zatvoriť oči a nemôžu podvádzať. Hráč bude prechádzať okolo hráčov a spomedzi nich zvolí prvého, druhého a tretieho banditu. Dotkne sa ich a povie „banditi boli zvolení“. Takýmto spôsobom určí aj jedného šerifa, blázna a anarchistu.
* Hráč povie „prvý bandita sa smie zobudiť“ a má vybrať toho hráča, ktorého si myslí, že je šerif. Bandita naňho ukáže rukou a potom zasa zaspí. Toto sa zopakuje aj s ďalšími dvoma banditami. Ak sa na šerifovi zhodnú, hráča „zastrelia“.
* Blázon má možnosť odseknúť hráčovi, o ktorom si myslí, že je bandita akúkoľvek časť tela. Hráč v strede ho vyzve, či chce využiť svoje možnosti, ak áno, tak ich využije, ak nie, tak nevyužije.
* Anarchista má jednu guľku na výstrel na hráča, o ktorom si myslí, že je bandita. Toho sa tiež hráč v strede spýta, či chce využiť túto možnosť. Potom hráč v strede povie „mestečko Palermo sa prebúdza“ a hráči môžu otvoriť oči.
* Obyvatelia mestečka Palerma budú hlasovať, ktorý hráč je podľa nich bandita. Hráča „zastrelia“ a ten im bude musieť povedať, či bandita je, alebo nie je. Toto sa následne bude opakovať.
* Víťazom hry sa stáva buď šerif, keď budú všetci traja banditi zastrelení alebo banditi, keď zostane aspoň jeden bandita nažive a ten zastrelí šerifa.
  1. **Molekuly**
* Deti sa prechádzajú v určitom priestore. Keď sa zakričí „TROJICE“, tak všetci sa rýchlo musia dať do trojíc. Ak niektorí nie sú trojica –  je ich menej alebo viac a neodpojili sa, tak vypadávajú.
* Deti sa musia chytiť za ruky – iba vtedy utvoria molekulu. Môžeme zakričať hocijaké čísla (podľa počtu detí) – „DESATICA, DVOJICA, ŠTVORICA, …“.
* Môžeme zakričať aj „JEDNOICA“. Vtedy sa nesmú nikoho dotknúť, ak sa dotkli, tak vypadli. Táto hra má väčšinou dvoch víťazov (zostane dvojica).
  1. **Ide Pešek okolo**
* Deti sa sadnú do tureckého sedu tak, aby utvorili kruh. Vyberie sa jeden Pešek, ten sa postaví za deti, ostatné deti si skryjú oči. Potom všetci spievajú pesničku: „Ide Pešek okolo, nedívaj sa na neho, kto sa naňho kukne, toho Pešek buchne.“ Koho sa Pešek dotkne, toho po skončení pesničky naháňa.
* Druha verzia hry je zdĺhavejšia. Deti sú tiež v kruhu, ale sú sklonené k zemi a majú zakryté oči, aby nevideli nič. Až teraz vychovávateľka vyberie kto bude Pešek. Keď sa dospieva pesnička a Pešek niekoho buchne, tak sa rýchlo pridá opäť do kruhu. Deti sa následne na seba pozrú a ten kto bol buchnutý, háda kto je Pešek. Keď uhádne, tak ho naháňa. Ak neuhádne, tak sa ide znovu.
  1. **Kuchár dáva do polievky**
* Jedno z detí je kuchár, hovorí text: „Kuchár dáva do polievky…….“. Vždy dáva niečo iné – napr. farby, značky áut, štáty, mestá, mená dievčat, zeleninu, zvieratá,….
* Potom vyberie jedno z detí, ktoré bude poslucháč. Ostatné deti chodia k poslucháčovi a pošuškajú mu to svoje vymyslené meno/farbu/zviera,… nesmú sa opakovať. Keď poslucháč už všetky počul, vymyslí si ešte aj on a v hocijakom poradí všetko vymenuje. Potom kuchár zakričí jednu z menovaných vecí napríklad „modrá“.
* Ten, kto mal modrú začne utekať. Musí obehnúť jedno koliečko a kuchár ho chytá. Ak sa stihne vrátiť ku kamarátom, tak vyhral, ak nestihol a kuchár ho chytí, stáva sa kuchárom.
  1. **Hľadači pokladu**
* Deti sa rozdelia do tímov. Každý tím musí splniť nasledujúce úlohy. Sú to tímové úlohy, nie individuálne. Každý tím bude mať určeného jedného vedúceho, ktorí vedie tím a dáva pozor aby celý tím robil aktivity spolu a čo najlepšie. Úlohy sa nesmú preskakovať inak tím, ktorý úlohu preskočí stratí body! Hra môže prebiehať vonku aj vo vnútri. Každá úloha sa ráta zvlášť, buď na počet bodou za splnené úlohy, alebo sa stopuje čas a tím, ktorý splní úlohu prvý má najvišší počet bodov za úlohu. Nakonci sa všetky úlohy zrátajú a vyhodnotia.
* Tímy budú niesť názvy čísel aj farieb. Niektoré úlohy sú pre tímy máličko rozdielne, napríklad „tím 1, žltý“ bude hľadať veci ako sú určené v úlohách a ďalšie tímy budú hľadať iné veci. Úlohy pre tými:

1. **Nájdite ako tím vo svojom okolí nasledujúce veci. Tieto veci využijete v ďalších úlohách :** *(Hodnotenie bodmi, každá splnená úloha 1 bod)*

* Niečo malé: červené (1.tím), zelené (2.tím), fialové (3.tím), žlté (4.tím), modré (5.tím).....
* Ceruzku: Oranžovú (1.tím), modrú (2.tím), zelenú (3.tím), rúžovú (4.tím), šedú (5.tím)........
* Neživú zelenú vec, (nie ceruzku)
* Gumičku do vlasov,
* Niečo žlté, (nie ceruzku)
* čiapku, rukavicu ALEBO inú vec člena inej skupiny (*Zapamätajte si koho, na konci sa vráti*),
* Kresba banánu,
* Plastovú fľašku,
* Pero
* Papier s podpisom vychovávateľa, ktorý je schovaný vo vašom okolí. (každý tím jeden papier)

1. **Nájdite vo svojom okolí jedno miesto, ktoré je podľa vás *najkrajšie* a urobte si na tomto mieste fotografiu.** *(Hodnotenie fotiek bodmi, kolektívna práca s deťmi, max. 10 bodov)*
2. **Nájdite vo svojom okolí jedno miesto, ktoré je podľa vás *najškaredšie* a urobte si na tomto mieste fotografiu.** *(Hodnotenie fotiek bodmi, kolektívna práca s deťmi, max. 10 bodov)*
3. **Pre pokyny si musíte prísť k vychovávateľke!**

(Pokyn pre vychovávateľku, ktorý deti zatiaľ nevidia: **Vaša 4.uloha – Deti musia nájsť vo vašom okolí schovaný papier so šifrou: )** *(Časovač, max. 10 bodov)*



1. **Po splnení 4. úlohy prídete za vychovávateľkou na výmenný obchod, ktorí vás dovedie k ďalšej úlohe. Túto úlohu splníte ešte *skôr než pôjdete na ďalšie úlohy*.**

**(potrebujete veci z 1. úlohy, tie vymeníte s vychovávateľom)***(Časovač, max. 10 bodov)*

(Vychovávateľ má u seba papier so šifrou, ktorú vymení so žiakmi ak mu ukážu, že majú všetky veci z úlohy č. 1. Pokiaľ nemajú všetky veci, je na vychovávateľovi, či tím diskvalifikuje, alebo mu iba zníži počet bodov.)

**ŠIFRA – úloha 5.**

2/5 1/1 4/4 5/3 1/5 – **5.** - 1/5 2/3 5/3 3/2 5/3 1/5 – 5/2 5/1 - 2/5 4/5 3/3 5/1 4/3 4/2 5/4 –

4/4 4/2 – **1** –3/1 2/3 5/1 4/3 1/1 - 5/4 4/2 3/3 1/5 – 4/4 - 3/1 2/3 5/1 4/3 5/3 3/3 –

4/2 4/3 5/1 3/2 5/3 - 5/4 4/2 3/3 1/5.

4/4 – 4/3 5/3 2/5 4/5 3/3 - 3/1 2/3 5/1 4/3 5/3 3/3 – 4/1 5/3 1/3 5/3 4/3 3/1 4/2 5/4 5/1 –

1/5 2/3 5/3 3/2 4/5 – 1/1 – 4/4 1/5 5/4 1/1 5/5!

3/1 2/3 5/1 4/3 - 5/4 4/2 3/3 1/5 – 4/4 1/1 – 4/3 5/1 4/4 3/3 4/2 5/1 – 4/1 5/3 4/4 5/4 1/1 5/4 - 4/1 5/3 – 3/4 5/3 2/5 4/3 1/1 1/3 5/1 3/2 5/3 - 5/4 4/2 3/3 1/5, - 2/5 – 1/3 5/4 5/3 3/4 5/3 3/3 – 2/1 5/3 2/3 – 1/4 5/3 2/5 5/3 4/1 4/3 5/1!

**(Čísla bez lomítka určujú množstvo alebo poradie. Pomlčka rozdeľuje slová.)**

**Preklad pre vychovávateľku:**

**Vašou 5. úlohou je vymeniť si jedného člena tímu s členom iného tímu.**

**S novým členom dokončite úlohy a súťaž!**

**Člen tímu sa nesmie dostať do rovnakého tímu, v ktorom bol pôvodne!**

1. **Vedúci každého tímu musí splniť jednu úlohu, ktorú mu ostatní členovia tímu prikážu urobiť (nič nebezpečné). Túto aktivitu predvediete vychovávateľke.***(Hodnotenie bodmi, čím náročnejšia úloha, tým viac bodov, s prihliadnutím na vek, max. 10 bodov)*
2. **Po splnení úloh 5. a 6. prídete za vychovávateľom, ktorí vám položí hádanku alebo otázku a spustí sa časovač, kedy premýšľate nad odpoveďou ako tím. keď si myslíte, že viete odpoveď poviete ju vychovávateľovi. Po správnej odpovedi sa časovač zastaví. Nesmiete si pomáhať medzi tímami!** *(max. 10 bodov)*
3. **Každý tím musí vyrobiť/nakresliť svoj "erb", vlajku alebo nejaký plagátik, poprípade ukázať schopnosti a záľuby tímu v tanci, divadle, alebo inej aktivite.**

**(nesmie to byť odfláknuté, ale nemusí to byť ani dokonalé a musí to znázorňovať každého člena tímu- tím na tom *musí* pracovať spolu)**

1. **Na záver si každý tím vyberie jedného člena, ktorý bude za celý tím plniť poslednú úlohu.**

(Pre vychovávateľa: **Dieťa musí točiť Hula hopom na ruke.** *Časovač, najlepší čas, max. 10 bodov*)

**Po splnení poslednej úlohy je čas, kedy vychovávateľ vyhodnotí víťazný tím.**