

# 21 aktivit a her pro volný čas

Milujete hry nebo nevíte, co s volným časem? Připravila jsem pro vás seznam různých aktivit, které vás zabaví doma, ale třeba i venku na výletě. Pro jejich přípravu si vystačíte s tím, co najdete doma - většinou jde jen o tužku a papír a někdy ani to ne.

## 1. Město, jméno, stát, ...

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka a papír

**Jak na to:**

Každý hráč si na papír A4 narýsuje jednoduchou tabulku. Na první řádek tabulky si všichni nadepíší různé kategorie podle toho, na čem se domluví - např. jméno, město, zvíře, věc + poslední okénko na body.

Libovolný hráč začne říkat abecedu tak, že řekne nahlas A a zbytek přeříkává pouze v duchu tak dlouho, dokud jiný hráč neřekne STOP. Písmenko, u kterého zrovna první hráč skončil, je tedy počáteční písmenko všech slov, které ostatní musí doplnit do jednotlivých kategorií (např. L).

Každý hráč nyní musí do každé kategorie napsat slovo začínající na L (např. Lenka, Liberec, laň, ...). Ten, kdo první vyplní všechny kategorie, zakřičí STOP, hra končí a můžou se spočítat body. Pokud vám v tuto chvíli chybí doplnit nějaké kategorie, máte smůlu a nic se už dopisovat nedá.

**Bodování:**

Boduje se slovo v každé kategorii zvlášť.

Pokud má více hráčů stejné slovo, napíše si každý 5 bodů.

Pokud každý hráč napsal jiné (a platné) slovo, napíše si každý 10 bodů.

Pokud se najde pouze jeden hráč, který určitou kategorii vyplnil, dostane za to 15 bodů.

**Doporučení:**

Zkuste vymýšlet taková slova, která ostatní pravděpodobně nenapíší. Za originální slova je více bodů.

Pokud už jste tuto hru hráli víckrát, můžete obměňovat kategorie: třeba filmy, slavné osobnosti, potraviny, řeka, hlavní město apod.

Není nutné doplňovat slova v pořadí, v jakém jsou vypsány kategorie. Např. napadne vás dříve stát na L než jméno? Napište ho první.

Pro náročnější je možné tuto hru zkusit např. v angličtině.

## 2. Jedno písmenko

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka, papír, stopky

**Jak na to:**

Každý z hráčů si před sebe připraví čistý papír a něco na psaní. Určí se také, kdo bude hru stopovat, případně je možné se střídat.

Nejdříve si určíte písmenko (např. Š), kterým se bude začínat (viz přeřikávání abecedy v první hře). Hned poté zapnete časovač na 2 minuty a každý hráč začne psát co nejvíce slov, která ho napadnou, na určené písmeno (špek, štěstí, šála atd.). Jakmile uplyne stanovený čas, všichni musí přestat psát. Kdo má nejvíce (uznaných) slov, vyhrává kolo. Takto můžete pokračovat tak dlouho, dokud neprojdete celou abecedu (Nebo dokud vás to bude bavit.).

**Doporučení:**

Je dobré se před začátkem hry dohodnout, jaká slova můžete používat (Např. zda uznávat osobní jména, zkratky, cizí slova, slang apod.).

Pro náročnější je možné tuto hru zkusit např. v angličtině.

## 3. Znáte se?

Zjistěte, jak dobře znáte své blízké, ale i sami sebe.

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka, papír

**Jak na to:**

Každý hráč si připraví papír, na kterém bude mít několik sloupečků. Jeden sloupeček nadepište JÁ, druhý TIP OSTATNÍCH, potom vždy jeden sloupeček se jménem dalšího hráče a poslední na body. Pokud jste tedy třeba tři hráči, budete mít každý celkem 5 sloupečků.

Na každém řádku budete vyplňovat odpovědi na předem připravené otázky, které mají otestovat to, jak dobře se znáte. Někdy se můžete dozvědět spoustu nových informací.

Po přečtení otázky vždy vyplníte jednotlivé kategorie takto:

Otázka: Jaká je tvá nejhorší vlastnost?

JÁ - Napíšete, jaká je **podle vás** vaše nejhorší vlastnost.

TIP OSTATNÍCH - Napíšete, co si myslíte, že je **podle ostatních** vaše nejhorší vlastnost (nemusí se shodovat s prvním bodem).

OLIVER - Napíšete, jaká je podle vás **Oliverova nejhorší vlastnost**.

MATÝSEK - Napíšete, jaká je podle vás **Matýskova nejhorší vlastnost**.

### **Bodování:**

Za každou kategorii, kterou jste vyplnili správně, získáváte 1 bod.

### **Tipy na otázky:**

- Jaké je tvé oblíbené jídlo?
- Čím jsi chtěl být jako dítě?
- Které zvíře je ti nejbližší?
- Jaké oslovení máš nejraději?
- Jak nejraději trávíš svůj volný čas?
- Který předmět ti ve škole vůbec nešel?
- Co tě dokáže nejvíc naštvat?
- Co ti zlepší náladu?

## **4. Poznávání podle chuti**

**Pro kolik lidí:** 3 a více

**Pomůcky:** šátky, jídlo, nádobí, tužka, papír

**Jak na to:**

Určí se rozhodčí (většinou hostitel nebo rodič). Ten pro ostatní hráče připraví ochutnávkový talíř, na kterém bude zhruba 10 různých potravin.

Poté si před sebe každý hráč připraví tužku a papír a zaváže si oči (šátkem, šálou, čímkoliv, co doma najdete).

Rozhodčí potom bude postupně každému hráči dávat ochutnat danou potravinu. Hráči poté musí uhodnout, co přesně snědli. Věřte, že je to těžší, než se zdá. :-)

Potraviny můžete připravit tak, že je nakrájíte na podobně velké kostičky, napíchnete na párátko a v daném pořadí je připravíte na talířek před každého hráče. Jakmile skončí první kolo ochutnávání, hráči si mohou šátek na chvíli sundat a na papír zapsat svůj tip na ochutnanou potravinu. Když mají všichni napsáno, rozhodčí řekne, o jakou potravinu šlo a každý, kdo tipoval správně, dostane 1 bod.

### **Doporučení:**

Výběr potravin je pouze na vás, většinou se talíř připraví z toho, „co dům dá“. Poznávat můžete například různé druhy ovoce, zeleninu, šunku, sýr, kečup, marmeládu, uvažené vejce, ale i pití, sladkosti apod.

Hráči by měli nejdřív napsat svůj tip na papírek a nevykřikovat, co zrovna snědli (například „Mňam, moje oblíbená sušenka.“), aby tím ostatním neradili.

## **5. Poznávání po hmatu**

Postup je skoro stejný jako u Poznávání podle chuti. Akorát se místo potravin hádají předměty a poznávají se po hmatu.

Předměty, které necháte hráče poznávat, jsou pouze na vás. Čím netradičtější věc, tím to bude zajímavější.

## **6. Piškvorky**

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka, kostičkovaný papír

**Jak na to:**

Hráči se střídají v kreslení kolečka či křížku na kostičkovaný papír. Ten, kdo bude mít první v řadě 5 svých znaků, vyhrává.

Je možné hrát pouze jako 2 hráči proti sobě, nebo můžete udělat turnaj.

## **7. Kdo, s kým, co dělali**

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka, papír

**Jak na to:**

Několik listů papíru A5 rozstříhneme na polovinu (podél delší části) a každému hráči dáme jednu z nich. Vzniklý pruh papíru položíme na stůl před sebe a budeme psát vždy jedno slovo (nebo spojení) na řádek.

**Postup:**

1. JAKÝ - Napište jakékoliv přídavné jméno.
2. Potom papír přehněte textem dozadu a pošlete ho hráči po své levici. Na papír, který zprava dostanete, napíšete další slovo či spojení.
3. KDO - Napište jakékoliv podstatné jméno, slovní spojení, vlastní jméno atd.
4. Opět přehněte papír a pošlete znovu hráči po své levici.

5. S KÝM - Napište jakékoliv podstatné jméno, slovní spojení atd. v 7. pádě (s kým, čím).
6. Přehněte papír a pošlete znovu hráči po své levici.
7. CO DĚLALI - Napište libovolné sloveso v minulém čase
8. Pošlete papír jako v předchozích bodech.
9. KDE - Napište jakékoliv určení místa (doma, na záchodě atd.).
10. Opět přehněte a pošlete papír.
11. KDY - Napište libovolný časový údaj (na Vánoce, o půlnoci atd.).
12. Papír přehněte a pošlete hráči po své levici.
13. PROČ - Napište nějaké vysvětlení (např. protože měli hlad).
14. Naposledy pošlete papír určeným způsobem a rozbalte papír, který jste dostali od hráče po pravé straně.

Všichni hráči postupně přečtou celý text, který dostali. Můžete určit, který z nich byl nejuvitnější. :-)

## 8. Dokreslování

**Pro kolik lidí:** 2

**Pomůcky:** tužka, papír

**Jak na to:**

První hráč na papír nakreslí libovolné čáry, tečky, vlnky či různé obrazce bez většího smyslu. Papír předá druhému hráči a ten musí připravené „dílo“ dokreslit tak, aby dávalo smysl.

Například:

První hráč nakreslí kolečko s čárkou. Druhý hráč z něj vytvoří květinu.

To, co připravíte pro druhé hráče na dokreslení, je jen na vás. A dokreslení je pouze na vaší fantazii. Na začátku můžete začít jednoduchými tvary a pokračovat můžete složitějšími kombinacemi.

## 9. Slovní fotbal

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

Jednoduchá varianta

První hráč tzv. vykopává a řekne nahlas libovolné slovo (např. pendrek). Další hráč musí vymyslet slovo, které začíná na poslední písmeno od předchozího hráče. V tomto případě K, takže může pokračovat třeba slovem krabice. Takto se hráči střídají tak dlouho, dokud nenastane situace, kdy hráč, který je na řadě, nedokáže vymyslet další slovo.

### Těžší varianta

Abyste si hru trochu ztížili, můžete pokračovat na poslední dvě písmena. Po slově pendrek byste tedy museli vymyslet slovo na EK (např. ekonom).

#### **Doporučení:**

Slova se nesmějí opakovat. Na začátku je dobré si říct, která slova se můžou používat (např. zda zakázat vlastní jména, názvy států, přídavná jména atd.). Pro náročnější hráče je možné si zkusit zahrát např. v angličtině.

## 10. Šibenice

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** tužka, papír

**Jak na to:**

Jeden z hráčů (zadavatel) si vymyslí tajenku (slovo, slovní spojení, větu, přísloví, ...) a pomocí čar naznačí počet písmen, které obsahuje. Další hráči postupně hádají písmena, která by tajenka mohla obsahovat. Pokud uhodnou, zadavatel zapíše dané písmeno na všech místech, na kterých se vyskytuje. Pokud neuhodnou, zadavatel nakreslí první čáru z obrázku šibenice. Úkolem hráčů je uhodnout tajenku dříve, než zadavatel dokreslí obrázek do konce.

## 11. Slova příbuzná

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

Princip je podobný jako u slovního fotbalu. První hráč si vymyslí libovolné slovo a řekne ho nahlas (např. letadlo). Další hráči pokračují tím, že musí říct slovo příbuzné k tomu prvnímu (např. letuška, letiště, letec, ...). Hra končí, když poslední hráč nedokáže vymyslet další příbuzné slovo.

## 12. Hádej, kdo jsem

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

Zadavatel si vymyslí osobu, kterou mají ostatní uhodnout. Na otázky hráčů může odpovídat pouze ano, nebo ne.

Ostatní hráči se střídají v otázkách a ptají se zadavatele tak, aby co nejdříve poznali, za jakou osobu se vydává.

### Pro představu

Zadavatel myslí na Marii Terezii.

Ostatní hráči se můžou ptát například takto:

- Jsi žena?
- Jsi stále naživu?
- Pocházíš z Evropy?
- Jsi umělkyně?
- atd.

### **Doporučení:**

Dohodněte se s ostatními, jestli musíte vymýšlet pouze reálné postavy, nebo např. i smyšlené, knižní, filmové atd. či zda postavou musí být jen člověk, nebo také zvíře či jiná bytost (třeba Mickey Mouse nebo Jára Cimrman).

Kromě osob můžete hádat také předměty.

## 13. Asociace

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

První hráč řekne libovolné slovo (např. rodina). Další hráč ihned pokračuje tím, že řekne slovo, které ho napadne, když se řekne rodina (např. tatínek).

Následující hráč musí říct to, co ho napadne, když slyší slovo tatínek (např. hasič). Takto se pokračuje nejméně tak dlouho, aby se řeklo 10 slov (končí to např. slovem hrneček).

Jakmile se řekne stop, zkusíte jít pozpátku. Tedy vzpomenout si na to, co jste řekli předtím, než hráč, který je po vás, řekl hrneček. Takto byste měli pokračovat a vzpomínat, dokud opět nedojdete k prvnímu slovu (rodina). Pokud je pro vás cesta pozpátku moc těžká, můžete to zkusit celé říct od začátku. Co vás napadlo, když se řeklo rodina, co následovalo atd.

## 14. Udělej to, co ostatní neumí

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

Nejdříve se určí předváděč. Ten si stoupne před ostatní a musí udělat něco, o čem si myslí, že to nejméně jeden z nich nezvládne (např. zapískat). Pokud to všichni zvládnou zopakovat, musí vymyslet něco dalšího. Jakmile se však alespoň

jednomu z hráčů nepodaří zopakovat to, co udělá předváděč, vymění si místo a „za trest“ musí předvádět on.

**Doporučení:**

Zkuste vymyslet něco, co ostatní nezvládnou fyzicky (třeba stojka) nebo k tomu nemají možnosti (Například rozepnout si knoflík u košile, když někteří mají jen tričko.).

## 15. Bomba

**Pro kolik lidí:** 3 a více

**Pomůcky:** stopky, míček

**Jak na to:**

První hráč drží v ruce míček (bombu), začne stopovat určený čas (např. 1 minuta), rychle určí nějaké písmeno (třeba J) a řekne slovo, které na něj začíná (např. jahoda), a hned hodí míček jinému hráči. Ten musí chytnout míček a pokračovat dalším slovem, začínajícím na J (jelen), a hodit míček dalšímu hráči. Takto se všichni střídají, dokud neuplyne stanovený čas. Hráč, kterému zůstane míček v ruce, prohrál.

**Doporučení:**

Nastavte stopování času tak, aby ohlášení konce bylo co nejméně příjemné, například zvuk vybuchující bomby apod.

Slova by se neměla opakovat.

## 16. Najdi co nejvíc věcí na písmeno X

**Pro kolik lidí:** 3 a více

**Pomůcky:** stopky

**Jak na to:**

Nejdříve se určí zadavatel. Ten určí nějaké písmeno a začne stopovat čas (např. 1 minuta).

Ostatní hráči musí rychle najít co nejvíc věcí, které začínají na stanovené písmeno, a donést je zadavateli. Vyhrává ten hráč, který během stanovené doby přinese nejvíc věcí.

Ukázka:

Zadavatel řekne K.

Hráči potom na stanovené místo nosí cokoli, co najdou v domácnosti (nebo na táboře apod.) a začíná to na písmeno K - třeba klíč, kolíček, kedlubnu, ...



### **Doporučení:**

Hráči by měli věci nosit vždy po jedné a až poté znovu vyrazit „do terénu“. Každý hráč by měl donést jinou věc a „neopisovat“.

Pokud je vás víc, můžete vytvořit týmy a každý tým může dostat jiné písmeno.

## **17. Uhodni písničku**

**Pro kolik lidí:** 3 a více

**Pomůcky:** tužka, papír, jakékoliv zařízení, ze kterého můžete pouštět hudbu (počítač, telefon, tablet)

**Jak na to:**

Rozhodčí si připraví seznam písniček, které bude ostatním hráčům pouštět. Jakmile spustí jednu písničku a jiný hráč bude znát její název, zakřičí STOP. V tuto chvíli rozhodčí hudbu vypne a všichni hráči na papír napíší svůj tip na danou ukázkou.

### **Doporučení:**

Připravte si předem písničky, které budou pro ostatní hráče zajímavé nebo známé. Nemělo by se stát, že vyberete velmi neznámé ukázky.

Hádat můžete interprety, názvy písniček nebo také soundtracky k filmům či pohádkám.

Bodování je potom na vás, můžete dát např. 1 bod za uhodnutý název písničky a 1 bod za název interpreta.

## **18. Partička**

Pokud máte rádi improvizální hry, můžete zkusit něco na způsob televizní show Partička. Inspirovat se můžete třeba na stránce <http://www.skautskyradce.cz/130-hry-z-particky/>.

## **19. Zapamatování předmětů**

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Pomůcky:** stopky, předměty k hádání, šátek či nějaké víko na schování předmětů, tužka, papír

**Jak na to:**

Jeden z hráčů (rozhodčí) si připraví stanovený počet předmětů a před ostatními je schová.

Čím více předmětů připraví, tím to bude pro ostatní hráče těžší. Doporučuji jich připravit 5 až 10.

Až budou ostatní hráči připraveni, rozhodčí své předměty odkryje a začne měřit stanovený čas (např. 30 vteřin až 1 minuta, dle počtu předmětů). Během stanoveného času si ostatní hráči musí zapamatovat co nejvíce předmětů.

Jakmile uplyne stanovený čas, rozhodčí předměty opět přikryje a každý hráč musí na papír napsat všechny předměty, na které si vzpomene. Vítězí ten, kdo si jich zapamatuje nejvíce.

## 20. Tetička jela na výlet a vzala s sebou...

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

První hráč začne „Tetička jela na výlet a vzala s sebou...“ a doplní libovolné slovo (např. deštník). Další hráč pokračuje tím, že zopakuje vše, co řekl první hráč a doplní jednu další věc - (Tetička jela na výlet a vzala s sebou deštník a pero.). Další hráč zopakuje vše, co předchozí hráči a opět přidá jedno slovo. Takto se pokračuje tak dlouho, dokud jsou hráči schopni si celý příběh zapamatovat.

## 21. Něco se změnilo

**Pro kolik lidí:** 2 a více

**Jak na to:**

Všichni hráči jsou v pokoji a prohlédnou si, jak to tam vypadá. Všichni kromě jednoho jdou za dveře a hráč, který zůstal, v pokoji něco změní. Poté zavolá ostatní hráče a ti musí uhodnout, co se změnilo. Ten, kdo na změnu přijde nejdříve, vyhrává a stává se tím, kdo bude vymýšlet další změnu.

**Doporučení:**

Změna by měla být dobře viditelná - např. schovejte jeden polštář, přeneste květinu na jiné místo apod.