

Vysvětlení méně známých her:

PET LAHVE

Každý hráč si vezme PET láhev (mají mít stejný obsah a pokud možno i tvar) a naplní ji vodou (neuzavírají). Hráči se pak rozestaví do kruhu o průměru alespoň 4 metry. Svě místo si vyznačí (křídou, kamenem apod.). Před sebe si postaví láhev s vodou.

Jeden hráč hodí doprostřed o zem míč. Hráč, který jej chytne, může útočit. Snaží se míčem zasáhnout láhev některého spoluhráče. Pokud ji trefí a srazí, pak tento hráč **musí nejprve chytit míč** a až **pak smí postavit svou láhev**, aby z ní nevytékala voda. Míč nesmí chytat nikdo jiný než ten, čí láhev byla sražena. Pokud míč nesrazil žádnou láhev, smí ho chytit kdokoli. Kdo má míč, stoupne si na své místo a útočí na láhev jiného. Hráči, kteří mají prázdné láhve (nebo z nich už voda nevytéká), vypadávají ze hry. Cílem je být poslední, komu zůstane voda v lahvi.

MAJÁKY

Všichni hráči jsou na louce připraveni s hrnečkem v ruce a se zavázanýma očima.

Tři vedoucí se rozmístí na okraje hrací plochy přibližně do trojúhelníku, uprostřed pomyslného trojúhelníku umístíme nádobu s vodou, u které bude čtvrtý vedoucí.

Každý vedoucí začne „vyrábět“ zvuk (například hrát na flétnu, tleskat, tlouct lžící do ešusu... Vynalézavosti se meze nekladou). Vedoucí u nádoby obvykle začne zpívat nějakou písničku o vodě a ostatní se musí k vodě dostat, nabrat si ji do hrnečku a vydat se za jedním ze zvuků, dojít až k vedoucímu a polít ho (vedoucí musí říct, jestli se trefil nebo ne). Potom se musí vrátit znovu k vodě, nabrat si a jít za dalším zvukem. Když hráč obejde a polije všechny tři vedoucí, smí si sundat šátek z očí, jít si

pro vodu a polívat ostatní nešťastníky, kteří jdou ještě poslepu za zvuky (pozor, aby dítě nedostalo moc velký šok).

MEJDLA

Udělejte dvě družstva, která se postaví za sebe s rozkročenýma nohama, a prvnímu dejte namočené mýdlo. Mýdlo putuje zástupem pod rozkročenýma nohama směrem vzad. Poslední hráč pak běží dopředu, cestou ale musí mýdlo namočit v lavoru s vodou... Komu mýdlo upadne, musí ho doběhnout namočit a až potom se může vrátit na své původní místo. Vyhraje družstvo, které se vymění jako první.

ROMEO A JULIE

Je dobré, když ostatní hráči sedí (nebo stojí) v kruhu - aby se ohraničila hrací plocha. Potom se vyberou 2 dobrovolníci. Romeo má šátkem zavázané oči, Julie má zavázané zase nohy (zhruba u kotníků), aby nemohla chodit, ale mohla jenom skákat. Důležité je, aby ostatní, co jenom sledují, byli úplně potichu. Romeo má za úkol po sluchu najít Julii, takže volá "Julie!!! Kde jsi Julie???" a Julie odpovídá jenom tím, že volá nazpátek: "Romeo."

Když Romeo Julii najde, jde místo nich další pár...

PARLAMENT

V této hře proti sobě hrají dvě družstva - politické strany. Účelem je dosadit na všechna křesla parlamentu politiky ze své strany. To ovšem není tak jednoduché, neboť před začátkem hry každý vhodí do osudí lísteček se svým jménem a následně si náhodně nějaké jméno vylosuje. Od této chvíle se bude jmenovat podle jména na lístečku a své jméno nesmí nikomu samozřejmě prozradit. Hráči si sednou do kruhu, a to tak, že nikde nesmí sedět dva hráči ze stejné strany vedle sebe. V kruhu vyznačíme 4 místa vedle sebe (např 4 židle), která budou představovat parlament (ten je již od začátku obsazen dvěma hráči z každé strany). Po levé ruce hráče, který sedí v parlamentu nejvíce vlevo (ze svého pohledu) necháme jedno místo volné.

Hru začíná hráč, který má volné místo po pravé ruce. Hráč řekne: "Chci vedle sebe Honzu" a ten, který má na svém lístečku jméno Honza se zvedne, půjde si sednout vedle něj a vymění si s ním lístečky se jmény! (takže ten, kdo začínal se nyní jmenuje Honza). Hráč může samozřejmě říkat pouze jména, která jsou ve hře (žádné jméno se nesmí vyskytovat vícekrát). Dále pokračuje ten hráč, kterému se po pravé ruce uvolnilo místo. Hra končí v okamžiku, kdy na všech parlamentních místech sedí hráči jedné strany.

BINGO

Předem je potřeba připravit herní tikety - to jsou mřížky, ve kterých je o něco málo méně políček, než kolik asi bude hrát lidí. V každém políčku je jedna vlastnost, zkušenost nebo nějaký jiný příznak - např. 'Má modré oči', 'Byl už někdy v Rusku', 'Hraje na bicí', 'Je levák', 'Studuje medicínu', 'Umí programovat v PHP', 'Má boty velikosti 39', 'Má příjmení kratší než 6 písmen' a podobně - důležité je, aby ke každé položce náležel alespoň jeden hráč, který by odpovídal požadavku. Každý hráč potom dostane jeden herní tiket. Jeho úkolem je sehnat podpisy do všech políček. Každý hráč může do jednoho tiketu umístit jen jeden svůj platný podpis, tedy do 4x4 mřížky musí přijít 16 různých podpisů od různých lidí. Není vyloučeno nechat si jeden podpis škrtnout a umístit ho výhodněji na jiné políčko. Vítězí ten, komu s jako prvnímu podaří zaplnit celý tiket.