

ABECEDA

Hráč vezme kamínek a hodem určí první písmenko, na toto písmenko musí vymyslet a říct domluvený počet (např. 5 nebo 10) slov, které na toto písmeno začínají (může se jednat i o jména, města, pojmy – cokoliv, co si hráči vyloženě nezakáží). Slova se nesmí opakovat. Výjimku tvoří písmena na Q, W, X a Y - u těch stačí říct pouze jedno slovo. Další výjimka je u písmen B, F, L, M, P, S, V, Z, u kterých musí hráč vyjmenovat příslušná vyjmenovaná slova (všechna).

ČÁP ZTRATIL ČEPIČKU

Jeden hráč stojí u nápisu a odříkává: „čáp ztratil čepičku, jakou měla barvičku?“ Poté namátkově vybere jednu z barev puntíků a hráči na hrací ploše se co nejrychleji na danou barvu přemístí. Z kola vypadává vždy poslední, až zůstane pouze vítěz.

ČOKOLÁDA

Hráči postupně proskákávají/procházejí jednotlivé obdélníky a při každém skoku nebo kroku řeknou slovo z kategorie v daném kole (začínající na libovolné písmeno). Podmínkou je, že se nezadrhnou a všechna slova říkají plynule za sebou. Pokud ne, je potřeba kolo opakovat. Po dokončení kola přichází na řadu další kategorie. Příklad:

1. Kolo BARVA: modrá, žlutá, oranžová, béžová, růžová, červená
2. Kolo ROSTLINA: bříza, dub, pampeliška, fíkus, jabloň, mrkev

Poslední kolo (slepec) mají děti za úkol projít poslepu, aniž by se dotkly čáry. Ten, kdo celou hrou projde na nejméně kol, vyhrává.

KOLIK JE HODIN?

Hra slouží jako způsob pro naučení poznávání hodin pro jednotlivce i jako edukativní hra pro skupinku. Jeden hráč může svým postavením u libovolného čísla znázorňovat malou ručičku, druhý velkou. Třetí hráč podle rozestavení kamarádů určuje, kolik je hodin.

MINI DRÁHA

Cílem hry je co nejrychleji proskákat 4 barevné puntíky, bez přešlápnutí projít po čáře, 3krát se otočit jako kolotoč kolem posledního kolečka a běžet podél dráhy zpět na start.

OPIČÍ DRÁHA

Hráč musí zvládnout několik úkolů – přehopkat puntíky, skákat po levé a později po pravé noze, udržet rovnováhu při přechodu po čáře, zvládnout skos snožmo do boku a sprintovat do cíle. Jednotlivá kola se mohou stopovat a dát prostor pro soutěžení několika dětí i dospělých.

SKÁKACÍ PANÁK

Úkolem hráče je přeskákat panáka v pořadí čísel po jedné nebo obou nohách a to bez přešlapů. Úlohu si může znesnadnit vhozením kamínku nebo hakisaku před každým kolem na postupně se zvyšující čísla (a pole) na postavě. V daném kole pak pole s tímto číslem musí přeskočit. Po přešlapu či netrefení se do očíslovaného pole kamenem je potřeba kolo opakovat. Mezitím skáče druhý hráč. Ten, kdo první proskáče celého panáka, vyhrává.

Připadá vám políčko příliš malé pro vaši nohu? Zkuste skákat po špičkách! Vše ostatní, včetně věku, je jen výmluva.



SKOK DO DÁLKY

Jak daleko se dá doskočit po jedné noze, snožmo, s rozběhem nebo z místa? Jak dlouhý je jeden krok nebo jak velká je mezera mezi dvěma lidmi s rukama nataženými před sebou? To vše je třeba vyzkoušet a naučit se odhadnout každou vzdálenost.

TWISTER

Hra začíná roztočením láhve uprostřed velkého kola. Podle toho, na jakou barvu a končetinu hrdlo láhve ukáže, musí hráč na hrací ploše přesunout příslušnou část těla. Hráči se postupně střídají a hra pokračuje až do doby než se nějaký hráč není schopný přemístit podle určení láhve.