

The image features the 'Awana' logo in a bold, yellow, stylized font with a thick black outline. The logo is positioned in the upper center. Below it, the text '100 NEJLEPŠÍCH HER' is written in a clean, black, sans-serif font. The background consists of several overlapping, tilted squares. Each square contains a geometric pattern: a circle with a smaller square inside, and various lines, tick marks, and small star-like symbols. The overall design is clean and modern, with a focus on geometric shapes and patterns.

Awana™

100
NEJLEPŠÍCH HER



100 NEJLEPŠÍCH HER

Awana International
1 East Bode Road
Streamwood, Illinois 60107-6658
U.S.A.

www.awana.org
InternationalProgram@awana.org

© 2004 Awana® Clubs International. Všechna práva vyhrazena.
Žádný materiál od tohoto vydavatele nesmí být reprodukován ani překládán
bez písemného souhlasu vydavatele, pokud není uvedeno jinak.
Awana a logo Awana jsou registrované ochranné známky společnosti
Awana Clubs International.

1 2 3 4 5 6 7 10 09 08 07 06 05 04

Český překlad Radomír Kalenský, Awana ČR, z. s.

Úvod

Naší modlitbou v Kristu Ježíši v Awaně je, aby všechny děti na celém světě poznaly Pána Ježíše Krista, zamilovaly si ho a následovaly ho.

Co mají tyto děti po celém světě společného? Všechny si rády hrají! Bavit se u hraní her je jeden z hlavních důvodů, proč děti rády chodí do Awany. V herní části si awaňáci vybíjí energii, aby mohli v dalších částech schůzky získávat body za své znalosti, chování a týmovou spolupráci. Pokud jsou hry zábavné, děti se každý týden na schůzku těší, a dokonce zvou své kamarády! Pokud nevíš, jak herní část probíhá, začneme od začátku...

Co je Awana?

Awana je služba dětem založená na Písmu. Awana funguje ve více než 100 zemích světa. Název **Awana** pochází z prvních písmen anglického originálu verše 2. Timoteovi 2,15: **Approved Workmen Are Not Ashamed**. V českém ekumenickém překladu Bible to zní: *Usiluj o to, aby ses před Bohem osvědčil jako dělník, který se nemá zač stydět, protože správně zvěstuje slovo pravdy*.

Awana má dva základní cíle. **Prvním** je oslovit co nejvíce chlapců a děvčat **evangeliiem** Ježíše Krista a vpsledku přivést do sboru celou rodinu. **Druhým** cílem Awany je vést děti i jejich vedoucí k **následování** Ježíše.

Proč herní část?

Schůzky Awana klubů mají tři části: herní, učební a společnou. Herní část je ta část schůzky, kde se hrají jedinečné hry, často s využitím tzv. Awana čtverce.

Herní část přináší dětem:

- pohyb
- zábavu
- sportovní chování
- týmovou spolupráci
- budování vztahů

Jak používat tuto příručku

Účel

Kniha *100 nejlepších Awana her* byla sepsána jako pomůcka a zdroj inspirací pro Awana kluby. Podrobně vysvětluje, jak uspořádat a dobře vést herní část schůzky.

Tato kniha je doplňkem příručky *Základní výcvik vedoucího Awany*. Všichni vedoucí a vedoucí her by se s ní měli důkladně seznámit. Na rozdíl

od *Základního výcviku vedoucího Awany* však tato kniha nabízí více pokynů pro vedoucího her a další vedoucí, kteří spolupracují na herní části.

Jsou zde uvedeny hry, které se osvědčily po celém světě. Tyto hry lze přizpůsobit mnoha různým herním prostorům - venku i uvnitř, na chodbách, ve třídách i na hřištích. Zvláštní důraz byl kladen na hry, které lze hrát v menších prostorách našich modliteben. Kromě toho jsou v knize *100 nejlepších Awana her* uvedeny varianty, jak hry upravit, aby byly pro děti rozmanité a bylo možné je přizpůsobit místním podmínkám.

Obsah na začátku knihy a rejstřík podle pomůcek a náročnosti na konci vám pomohou vybrat ty správné hry. Obsah hry rozděluje podle toho, zda se k hraní her používá Awana čtverec, nebo podle typu her, např. Hry s kuželkami, Hry se sáčky, Hry s balónky, Míčové hry a hry s různými pomůckami a poslední dvě sekce – Hry v omezeném prostoru a Hry s jídlem.

Na základě vybavení, podmínek pro hru a počtu a stáří hráčů vám zase pomůže rejstřík indexovaný podle symbolů u jednotlivých her.

Použité symboly u jednotlivých her

V části věnované hrám jsou na levé straně každé stránky následující symboly:



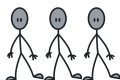
Hry v Awana čtverci



Hry venku



Hry v místnosti



**Počet potřebných hráčů
z jednoho týmu (1 až 3)**



Pět a více hráčů hrajících najednou



Vhodné pro Svatojáanky a mladší



Vhodné pro P&P a starší



Potřebujete kuželky



Potřebujete sáčky



Potřebujete míče



Potřebujete nafukovací balónky



Potřebujete lano, švihadlo, suché zipy



Potřebujete štafetové kolíky



Potřebujete pásku na oči



Potřebujete dodatečné oblečení



Potřebujete speciální pomůcky



Potřebujete jídlo

Náhradní pomůcky

Pokud navrhované herní vybavení nemáte, zkuste následující náhrady:



Pro kruhovou nebo středovou kuželku zkuste použít plastovou láhev částečně naplněnou pískem, rýží nebo vodou, aby se zatížila. Neměla by však být příliš těžká, protože by se hráči mohli při náhodném nárazu zranit. Barvu kruhové týmové kuželky můžete označit tak, že láhev pomalujete nebo kolem ní umístíte barevnou elektrikářskou pásku či provázek.



Zkuste vycpat látkový sáček pískem, kuličkami, knoflíky nebo jinými zaoblenými předměty. Organické předměty, jako je rýže nebo čočka, nejsou nejvhodnější, protože mohou klíčit.



Štafetový kolík může nahradit téměř jakýkoli předmět, protože smyslem hry je možnost předat předmět jinému hráči za běhu. Předmět by měl být z odolného materiálu a neměl by být nebezpečný, pokud běžec při jeho předávání upadne. Například plastová vodovodní trubka nařezaná na příslušnou délku a nastříkanou barvou týmu. Některé kluby používají noviny zabalené v dlouhé ponožce.

Symbyly instruktážních obrázků

Některé hry na herním čtverci Awana obsahují kromě symbolů a popisu také schéma, které znázorňuje umístění a pohyb hráče, týmu nebo kde stojí vedoucí her. Šipky na každém diagramu označují pohyb hráče. Ostatní symboly na schématu jsou popsány níže.



vedoucí her



hráči

	kuželka
	středová kuželka
	sáček
	židle
	míček (obruč)

Pokud je hra označena ikonou Awana čtverce, vždy budete potřebovat středovou kuželku a sáček; pokud jsou potřeba i kruhové kuželky, je uvedeno v legendě. (Bodovací kuželky jsou další pomůcky, které se používají spolu s barevnými kruhovými kuželkami. Jsou tedy doplňkovým herním vybavením používaným pouze v několika hrách, např. Trojnohém závodě.)

Číselná označení "I" a "II" označující, že hra je určena pro mladší nebo starší děti, jsou pouze předpoklady, které vám pomohou připravit se na jednotlivé schůzky. Podle zkušenosti zjistíte, že starší děti si užijí i hry určené pro mladší a naopak.

Ikona míče je obecným symbolem, protože některé hry vyžadují použití určitého typu míče (viz popis hry).

Poznámky k variantám her

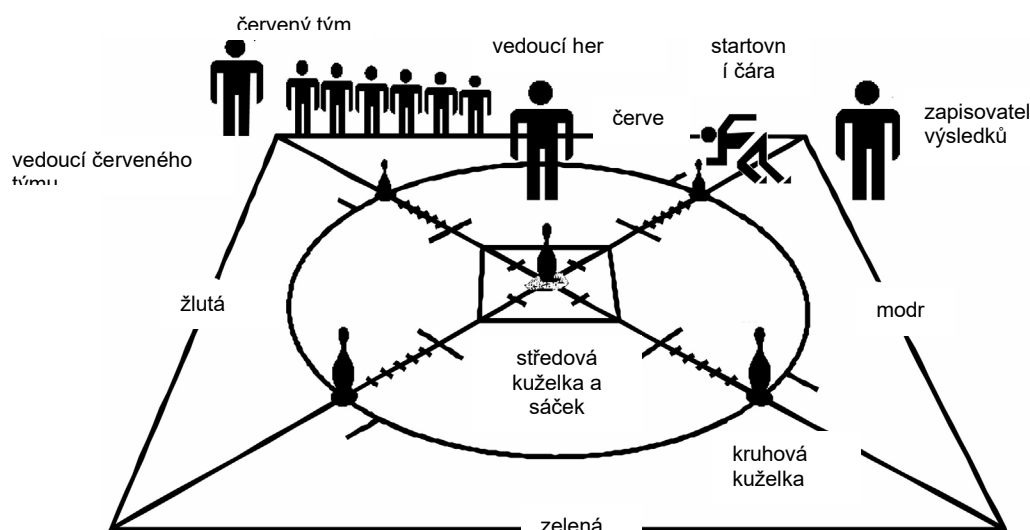
V případě potřeby jsou ke každé hře připojeny varianty a poznámky. Jsou však zařazeny především proto, aby vám pomohly vymyslet vaše vlastní varianty. Popisy her nejsou absolutní. Většinu z nich lze snadno přizpůsobit potřebám vašeho klubu. Při rozhodování, jak tyto hry pro váš klub obměnit, mějte na paměti následující body.

1. Pokud jsou dětem jasná základní pravidla hry, můžete si konkrétní pravidla upravit podle svého uvážení. (Pozor, pokud se už týmy připravují hru odstartovat, pravidla za pochodu neměňte.)
2. Vybavení je rovněž jen doporučeno, ale není nutné. Můžete je nahradit vybavením, které je dostupnější, nebo vymyslet vlastní pomůcky.
3. Možná zjistíte, že hry v Awana čtverci můžete použít v jinak ohraničeném prostoru a naopak – spousta her se dá přizpůsobit vašemu rozměru Awana čtverce. Vždy je dobré promyslet, jak v případě nepříznivého počasí přizpůsobit venkovní hry pro použití v interiéru.
4. Zvažte také přizpůsobení her pomalejšímu nebo rychlejšímu tempu v závislosti na temperamentu vašich dětí. Pokud je součástí skupiny dítě se zdravotním postižením, lze některé hry přizpůsobit jeho omezenému rozsahu pohybu nebo schopnostem. Pokud je to možné, je lepší změnit pravidla hry pro všechny, než měnit pravidla pouze pro dítě s postižením, nebo, ještě hůře, vyloučit dítě ze hry.

Typy her v této příručce

Hry v této knize byly shromážděny z mnoha zdrojů. Řada her pochází od misionářů Awana z celého světa; tyto hry jsou buď kulturně odlišné, nebo obsahují varianty, které je činí vhodnějšími pro klubové použití. Zbytek her je převzat z knihy *The Best Awana Games Ever* a *Základní hry I a II*.

Awana čtverec

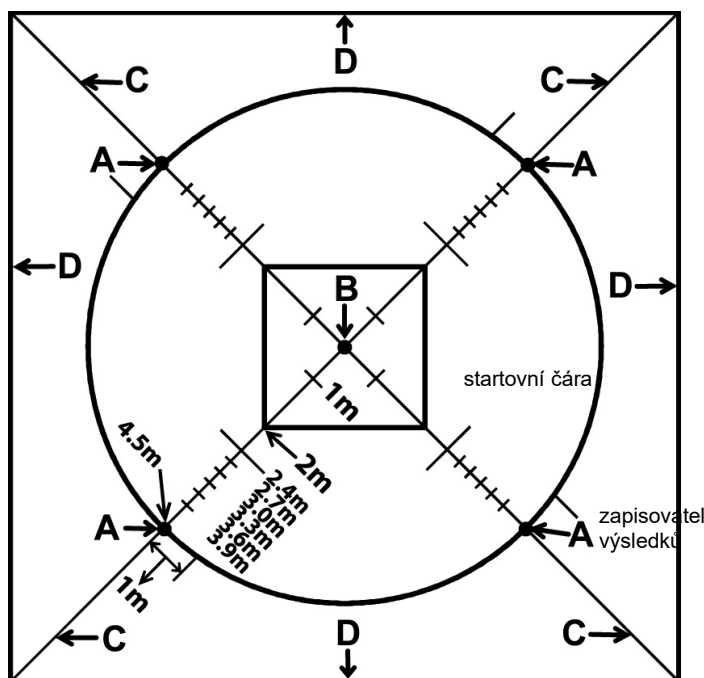


Mnoho her se hraje v jedinečném Awana čtverci. Typická hra, při které se používá Awana čtverec, vyžaduje, aby hráči běželi proti směru hodinových ručiček kolem kruhu, zpět ke své startovní čáře, oběhli kuželku svého týmu a běželi do středu. Hráč, který drží středovou kuželku, je vítězem a hráč, který získá pruhovaný sáček umístěný pod středovou kuželkou, získává druhé místo. Některé kluby hodnotí i 3. a 4. místa. Hráči však musí alespoň jednou nohou dupnout do středu čtverce. Týmové body se udělují podle umístění hráče. Body se udělují také týmům, které reagovaly na počítání do pěti a rychle se seřadily.

Awana čtverec umožňuje soutěžit na relativně malém prostoru všem čtyřem týmům. Na obrázku výše je zobrazena pouze pozice červeného týmu, ale ve skutečnosti stojí v těchto pozicích na své čáře (červená, modrá, zelená, žlutá) všechny čtyři týmy.

Každý tým obsadí čtvrtinu kruhu a jednu stranu čtverce. Hráči, kteří v daném rozběhu hry nehrají, stojí za čarou a mohou povzbuzovat své spoluhráče. Startovní čáry pro jednotlivé hráče jsou vyznačeny úhlopříčkami na čtverci.

Za startovní čarou každého týmu je malá značka, která se používá pouze pro hru *Sáčková štafeta*. Umožňuje poslednímu hráči běžet ze středu kolem své barevné kuželky zpátky do středu, aniž by mu bránili na kruhové čáře stojící hráči soupeřova týmu.



Legenda:

- A – kruhová barevná kuželka
- B – středová kuželka a středový sáček
- C – startovní čára
- D – týmová čára

Trojúhelník uvnitř čtverce, ohraničený týmovou linií a dvěma diagonálními čarami, tvoří **týmovou zónu**. Část, která je mimo kruh, ale stále uvnitř týmové zóny, se nazývá **předávací zóna**.

Awana čtverec lze použít venku i uvnitř, dokonce to ani nemusí být přesný čtverec. Ideální herní čtverec má 11-12 metrů dlouhé strany s kruhem o průměru cca 9 metrů (30 stop). Mnoho klubů s omezeným prostorem však vnitřní Awana kruh úspěšně zmenšuje na menší kruh, ovál, nebo dokonce zaoblený obdélník. Awana čtverec lze proporciálně zmenšit na polovinu a stále může být pro hru efektivní. (Bezpečnost hráčů je však v menším prostoru vždy třeba více ohlídat.) Pro vnitřní použití má ideální místnost pro herní část mít vyšší strop a pokud je to možné, nemá mít žádné sloupky ani jiné překážky v herním poli. Pro některé kluby však ani sloupky nejsou překážkou.

Na vytvoření Awana čtverce můžete použít nalepovací izolepy ve čtyřech barvách pro vnitřní použití. Ale často stačí jen naznačit rohy a důležitá křížení Awana čtverce. Pro venkovní použití můžete objednat v ústředí Awana ČR textilní pásky ve čtyřech barvách na originální Awana čtverec.

Nicméně, kluby po celém světě našly další inovativní způsoby, jak vytýčit Awana čtverec. Například barvou, křídou, páskem, provázkem... Pokud klub hraje na trávě, může být kruh nebo čtverec vyběhán. Pokud váš klub ani tyto možnosti nemá, umístěte zkrátka kruhové a středovou kuželku na místa, kde by byly, kdyby herní čtverec existoval. Děti si zvyknou hrát i bez lajn.

Hry v omezeném prostoru

Tyto hry jsou určeny zejména pro situace, kdy je prioritou prostor nebo kdy je třeba hrát klidnější hry. Patří mezi ně zvláštní příležitosti, jako je např. první schůzka klubu. Samostatná sekce tvoří hry, ve kterých je potřeba jídlo.

Hry s Awana kostkou

Je to velká šestistranná kostka (jako na Člověče nezlob se, jenže s barvami). Můžete ji použít k oživení či obměně obehnaných her.

Kostka na svých šesti stranách používá čtyři barvy Awana čtverce – červenou, modrou, zelenou a žlutou stranu, které odpovídají barvě daného týmu. Zbývající dvě strany kostky jsou bílá (někdy se šipkou) a černá. Když padne bílá, tým, na který ukazuje šipka, je povinen udělat to, co říkají pravidla. Když padne černá, závisí to na pravidlech konkrétní hry – například není nikdo vyřazen, žolík apod..

Kostka má hranu přibližně 30 centimetrů, aby bylo jasně patrné, jaká strana padla. Může být vyrobena z polystyrenu, molitanu a polepená nebo oblečená do textilního obalu. Kostka se musí snadno koulet.

Awana hry a Biblický kvíz jako celonárodní setkání klubů

Awana hry jsou evangelizační akcí pro celonárodní setkání všech klubů. Jejím účelem je přitáhnout rodiny awanačů a zasáhnout je evangeliem. Zároveň si děti užívají vzrušení ze soutěžní akce. Akce musí být schválena národním misionářem. Pokud váš klub plánuje účast na Awana hrách, začněte připravovat děti na tuto událost s dostatečným předstihem. Na každém klubovém setkání odehrajte alespoň jednu hru určenou pro schválené disciplíny Awany her.

Role vedoucího při herní části klubové schůzky

Vedoucí her

Každý vedoucí, který dokončil základní výcvik, může být hlavním vedoucím požádán, aby posloužil jako vedoucí herní části. Vedoucí her by měl mít rád zábavu a měl by umět přenášet své nadšení na děti. Měl by také být rozhodný, ale spravedlivý, a měl by mít schopnost probudit zájem dětí. Měl by také udržovat smysl pro čestnou hru mezi soutěžícími. Hlavní povinnosti vedoucího hry jsou:

1. Buďte přítomni s ostatními vedoucími na čáře při slavnostním zahájení schůzky, slibu čestnosti, modlitbě a příp. hymně Awany.
2. Připravte a promyslete si předem seznam her, které chcete hrát.
3. Dodržujte časový harmonogram určený pro herní část.

4. Staňte se nadšeným vedoucím! Ujišťujte se, že hry děti baví. Hry mají být přitažlivé a nápadité. Jinak mohou odradit nejen awaňáky, ale i jejich pozvané přátele.
5. Zapojte občas do hry čarové vedoucí.
6. Rychle přecházejte z jedné hry do druhé, nezdržujte se moc vyvětlováním pravidel (i když někdy je to nutné), aby awaňáci tzv. „nevychladli“ (neztratili zájem o hru a nezačali se nudit).
7. Během herní části jste vy sám/a hlavním rozhodčím. Máte ukázňovat a rozhodovat bez předpojatosti, ale s rozhodností (přes vás „nejede vlak“).
8. Mějte přehled o všech herních pomůckách, které váš klub má, a používejte je. Vymýšlejte další pomůcky na ozvláštnění her.
9. Pomozte vytvořit disciplinovanou atmosféru ještě před začátkem schůzky tím, že zapojíte awaňáky do jednoduché hry hned po jejich příchodu (např. honičky, Horká brambora, Na Mrazíka apod.)
10. Buďte vždy aktivní a tvořiví na plánovacích schůzkách Awana klubu.

Čarový vedoucí

Vedoucí v klubu jsou obvykle těmi, kdo mají jen svoji skupinku na učební části schůzky. Měli by však být schopni zastat úlohu čarového vedoucího, tj. mít na starosti jen tým určité barvy.

Během herní části by se měl čarový vedoucí soustředit na právě hranou hru. Povzbuzuje hráče svého týmu tím, že je chválí za úspěch i neúspěch, protože je to vždy maximum, které děti do hry vkládají. Vedoucí, kteří se mezi sebou během herní části baví a nevěnují se dětem, nemohou být vhodným vzorem.

Vedoucí her je občas zapojí tím, že je požádá, aby předvedli hru, nebo se přímo zapojili do hry. To je užitečné zejména pro vedoucí Svatojánků, kteří tím získávají před svými dětmi respekt a důvěryhodnost.

Pokud vedoucí her uvádí novou hru, měli by s ní předem čaroví vedoucí seznámit, aby nedocházelo k „vychladnutí“ dětí tím, že jí čaroví vedoucí dobře nepochopí, nebo že se děti začnou jeden přes druhého ptát.

Čarový vedoucí musí být schopen zastoupit hlavního vedoucího her, je-li to potřeba.

Zapisovatel výsledků

Dalším užitečným člověkem je zapisovatel, který je zodpovědný za sčítání bodů za jednotlivé rozběhy a hry. Zapisovatel je dostatečně blízko hlavnímu vedoucímu her, aby slyšel jeho verdikt konečného skóre. Zapisovatel vede průběžný stav týmových skóre a je připraven je kdykoli předat vedoucímu hry. Zapisovatel někdy na vyzvání vyhláší průběžný stav skóre, aby se udrželo vysoké nadšení a živá soutěživost dětí. (Pokud je však nějaký tým s vysokým náskokem před ostatními týmy, oznamovat průběžný

stav není vhodný.)

Arch pro zapisovatele her je ke stažení na webu www.awanaczech.cz.

Jak vést herní část

Následující kroky vysvětlují, jak vytvořit týmy a zapojit je do herní části.

1. Určete, jaký počet týmů je pro vaši konkrétní schůzku vhodný. Pokud jste schopni obsadit všechny čtyři čáry nejméně čtyřmi dětmi a více, zvolte čtyři družstva. Pokud máte na schůzce méně dětí, rozdělte děti jen na dva týmy (na protilehlých čarách). Rozdělit děti do tří týmů je možné, ovšem může se vyskytnout při některých, zejména vyřazovacích her, námitka, že všechny týmy neměly stejné podmínky. Na to dejte také pozor.
2. Po zahajovací části schůzky se děti postaví na jednu z čar podle velikosti a odpočítají se podle čtyř barev Awany: červené, modré, zelené a žluté. Toto budou názvy čtyř týmů, ke kterým je každé dítě na dané konkrétní schůzce přiřazeno. Při odpočítání jedné čtveřice barev je vhodné barvy obrátit (například červená, modrá, zelená, žlutá, žlutá, zelená, modrá, červená), aby se zajistilo, že týmy budou výkonostně vyvážené. Někdy ale ani to (zejména v početně malých klubech) nezaručí spravedlivé rozdělení. Je pak na vedoucím her, aby sám týmy rovnoměrně sestavil. Děti se průběžně staví na příslušné barevné čáry, kde již čekají předem určení čaroví vedoucí.
3. Pečlivě vyvažujte týmy; ideální je, aby každý tým měl stejný počet hráčů a stejný podíl dovedností a věku. Návštěvníky přidejte (pokud možno) do stejného týmu jako člen klubu, který je přivedl.
4. Zapisovatel by měl zaznamenat jména hráčů, kteří jsou v každém týmu, protože se celá chůzka boduje. Pokud na další schůzce zjistíte, že složení dětí se výrazně liší od předešlého setkání, můžete se rozhodnout pro jinou sestavu a znovu sestavit své týmy.
5. V ideálním případě byste měli udržovat stejné týmy každý týden po dobu několika měsíců. Výhodou je, že se čaroví vedoucí a členové klubu lépe poznají, což je důležité zejména v případě, že vedoucí také navštěvuje rodiny členů klubu. Týmová soutěž je také lepší, když proti sobě soutěží stálé týmy. Pokud však zjistíte, že jeden tým týden co týden vyhrává, možná budete chtít hráče přeřadit. Přesto zvažte výhody tohoto postupu z hlediska důležitostí budování vztahů. V malých klubech to znamená, že se budou sestavovat nové týmy na každé schůzce.
6. Ujistěte se, že si každý zahraje každou hru (jen pokud si to nepřeje, hrát nemusí). Opakujte každou hru tolikrát, dokud si všichni alespoň jednou nezahráli. Pokud nejsou týmy početně vyvážené, budou muset někteří hráči hrát více než jednou. To umožňuje každému členu klubu zapojit se do všech her, které si vedoucí her připravil.
7. Rychlý přechod na novou hru vyžaduje promyšlenost při výběru her a

přípravě pomůcek. Přejít mezi novými hrami by neměl být delší než deset sekund. Aby se toho dosáhlo, může vedoucí her zapojit pomocníky, kteří přinesou nové vybavení pro další hru. Některé kluby mají pomůcky pro každý tým připravené v bedně nebo krabici u každé týmové čáry. Jsou tak rychle k dispozici.

8. Pokud potřebujete další pomoc během herní části, můžete zapojit člena klubu, který se her neúčastní (zdravotní omezení apod.), aby pomohl s přípravou pomůcek. Tak je stále zapojen do herní části.

Smysl herní části

Během prvního setkání Awana klubu budete muset vysvětlit, jak herní část funguje (včetně pravidel chování a počítání do pěti). Budete muset každou hru uvádět, ale jakmile si awaňáci zvyknou na rutinu, nebudete tím už muset ztrácet čas. Občas je však dobré pro nové děti vysvětlit znovu pravidla. Mohou v tom pomoci čaroví vedoucí, kteří vyvětlí novým dětem, jak hru hrát.

1. Nejprve vysvětlíte účel **počítání do pěti** a ukažte dětem, jak to funguje. Děti (i vedoucí) si brzy uvědomí, že spořádanost daná počítáním do pěti bude znamenat více zábavy a času na hraní her. Popište, jak získat body za správnou reakci na počítání do pěti. První schůzku příliš nepenalizujte. Dojem, který chcete zanechat, je, že zábavě **herní části nedominují pravidla a omezení**.
2. Popište bodový systém, který budete používat během herní části. Nezapomeňte zmínit, že body za herní část jsou kombinovány s body za postup v příručce během učební části. To teprve určuje vítězný tým schůzky. Informujte děti, že týmová cena bude poskytována každý týden. Může to být zvláštní uznání, malá odměna nebo pamlsky. Řada klubů v ČR používá systém awanských korun, kterými oceňují vítězné týmy místo pamlsků. Po schůzce se konají tzv. malé trhy, kde si děti mohou za uspořené awanské koruny koupit a vybrat pamlsky samy. Jednou za měsíc je tzv. velký trh, kde jsou pro ty, kteří si ušetří své awanské koruny, daleko cennější odměny (omalovánky, pastelky, knížky, deskové hry, Bible apod. podle možností každého klubu).
3. Vysvětlíte, jakým systémem se hraje většina her. Ukažte startovní čáru týmu, na co jsou kruhové kuželky a týmové zóny, že se bojuje o kruhovou kuželku a sáček pro první dvě místa. Bodují se i třetí a čtvrté místo, ale podmínkou je dokončit závod, tj. šlápnout do středu čtverce. Upozorníte, že hráči se nesmějí o kuželku nebo sáček přetahovat, ani se pro ně vrhat po hlavě nebo skluzem (v tělocvičnách). Tyto přestupky budou mít za následek okamžitou diskvalifikaci hráče. Píšťalku používejte krátkým hvizdem pro staré hry a delším hvizdem pro přerušné hry. Když opakujete několik kol dané hry, aby si všichni zahráli, není nutné udržovat za všech okolností klid. Dobrým zvykem je fandění svému hráči. Někdy vedoucí her může vyhlásit speciální body za fandění, aby přidal do hry nadšení.

4. Učte děti, že dokončení hry je důležité, i když jsou něčí schopnosti podprůměrné. To platí i v případě, že je hráč diskvalifikován za chybu. Tímto způsobem učíme děti vytrvalosti navzdory tomu, že někdy zažívají nečekané okolnosti.

Příprava na herní část

Vedoucí hry je zodpovědný za přípravu her s různou úrovní intenzity i obměny pomůcek. Cílem je dát příležitost všem členům klubu, aby navzdory jejich úrovni schopností, získali pro svůj tým body. Různé úrovně intenzity a různé typy her oslovují také děti v různorodosti jejich typů. Chcete-li naplánovat dobře rozmanitou herní část, zvažte následující návrhy:

1. Každý týden můžete naplánovat staré i nové hry. Staré hry mají tu výhodu, že jsou snadno pochopitelné a známé a vyžadují méně času na vysvětlení. Nové hry přinášejí očekávání a vzrušení z nové výzvy. Každý týden by měl obsahovat alespoň jednu novou hru nebo novou variantu staré hry. Vždy hledejte nové nápady na hry a způsoby, jak přizpůsobit staré hry, aby byla herní část zábavnější. Otestujte je a přizpůsobte je tak, aby vyhovovaly vašemu klubu.
2. Děti mají odlišné atletické schopnosti. Proto byste měli kombinovat běžecké hry, které mají tendenci upřednostňovat atletičtější děti, s klidnějšími hrami, které vyžadují méně fyzických dovedností. Vyhněte se „zápasům“, které se líbí pouze těm největším a nejdrsnějším dětem. Většina dětí si nepřizná, že je určitá hra zastrašuje. Příští týden se však možná nevrátí.
3. Při výběru her se snažte, aby navyhrával stále stejný tým. Herní část by neměla zvýhodňovat žádný konkrétní tým nebo dítě.
4. Vybírejte hry, které kladou důraz na týmovost před individuálností (pokud nemáte malé kluby). Některé děti, které přijdou do klubu poprvé se cítí trapně nebo nervózně, když soutěží jako jednotlivci. Týmové hry navíc umožňují zapojit více dětí najednou.
5. Pokud je to možné, naplánujte hry tak, aby odrážely myšlenky, které budou probírány během Společné části. Například štafeta se zaměřuje na vytrvalost a týmovou spolupráci.
6. Buďte připraveni zvládnout nepředvídané okolnosti, aby se herní část nestala chaotickou: Pokud se například obvykle hraje venku, ale špatné počasí to znemožní, měli byste mít připravené záložní hry uvnitř. Pokud se výzve některá hra, použijte rychle ze svého seznamu jinou náhradní. Mějte plán pro případ, že vedoucí her bude v daném týdnu chybět.
7. Ve svém seznamu her si hvězdičkami označujte hry, které se osvědčily. Vaše poznámky zaručí, že nebudete stále opakovat své oblíbené hry. Seznam vám také připomene hry, které si děti obzvláště

oblíbily, ale v poslední době se nehrály. Hry, které nebyly odehrány, lze využít následující týden.

Níže je uveden ukázkový seznam her a jejich vybavení, které si vedoucí hry mohl vybrat pro jednotlivé herní časy.

1. Sprint: čtyři kruhové kuželky a středová kuželka a sáček
Vždy začínejte své herní období aktivní hrou, do které se rychle zapojí všichni členové klubu.
2. Sáčková štafeta: jeden barevný sáček pro každý tým, čtyři kruhové kuželky, středová kuželka a sáček
I když tato hra používá Awana čtverec, nic se neobíhá jako ve Sprintu. Pokud mají týmy méně než 15-20 hráčů, hraje celý tým. U větších týmů hrajte štafetu dvakrát, aby si mohli zahrát všichni hráči.
3. Lovci pokladu: předměty pro poklad
Tuto hru je nejlepší hrát v prostoru, který si můžete tajně připravit před příchodem dětí do klubu.
4. Sloní hra: žádné pomůcky
Jedná se o klidnější hru, kterou mohou hrát děti s omezenými schopnostmi a handicapem.
5. Obrácená balónková štafeta: nejméně 4 balóny, kruhové kuželky a středová kuželka se sáčkem
Jedná se o aktivní hru hranou s balóny.
6. Doneste hrášek: hrášek (nebo ekvivalentní luštěnina) a lžíce
Tato hra vyžaduje rovnováhu a hbitost a bude přitažlivá pro děti, které nejsou tak rychlé jako ostatní.
7. Holubice a Orli: žádné pomůcky
Zakončete hrou, která využívá všechny hráče najednou a hraje se v pomalejším tempu, aby uklidnila děti a připravila je na učební nebo společnou část. Také je dobré mít na paměti hru, která nevyžaduje žádné vybavení a lze ji hrát uvnitř i venku.

Pozitivní motivace při vedení her

Pozitivní disciplína je nezbytná pro dobře vedenou herní dobu. Protože herní část je neaktivnější čas pro děti, ale také nejnáročnější část schůzky, je třeba udržet disciplínu. Proto hraje vedoucí her důležitou roli pro ustavení standardu disciplíny klubu.

V Awaně se pozitivní motivace používá k posílení dobrého chování jednotlivců i týmů. Děje se tak především přidělováním bodů. Tyto body jsou přidělovány v průběhu celé schůzky týmům a jednotlivcům za jejich úspěchy ve hrách, ale i dobré nebo sportovní chování. Spíše než odečítat body, když někdo poruší pravidla, přidejte body týmu nebo jednotlivci, který pravidla dodržel. Například při počítání do pěti udělte body týmům, které jsou při dopočítání seřazené na čáře, místo toho, abyste body odebrali body týmu,

který se neuklidnil.

Buďte kreativní při používání bodů. Darování bodů nic nestojí a vítězný tým může získat za rozběh 100 bodů stejně snadno jako 10. Pro mladší Svatojáanky je vhodnější používat nízká čísla, například 5 bodů za první místo a 4 body za druhé (3 a 2 za další dvě). Tento počet je však třeba předem domluvit v týmu vedoucích na plánovací schůzce. Bodování za herní část (ve srovnání s body za lekce) je dobře nastavené, když se stav pořadí týmů po herní části na konci schůzky díky bodům za lekce promění.

V případě potřeby se nebojte k rychlému nastolení klidu počítat do pěti. Neztrácejte čas snahou utišit se získat si pozornost jinak. Nevyvolávejte průběžné pořadí týmů mezi hrami, pokud to není nutné, abyste nevyvolávali přílišnou soutěživost, která by přešla v řevnivost.

Některé nepřízpůsobivé děti však potřebují zakusit i počítání do tří, aby vyhověly klubovým pravidlům a standardům. Pro více informací o disciplíně si prosím přečtěte příslušnou kapitolu příručky *Základní školení Awana vedoucího*.

Typické chyby na herní části

Když herní část vážne, obvykle to není chyba dětí. Vedoucí her a čaroví vedoucí mohou pomoci obtíže napravit. Zde je několik rad, které byste měli zvážit:

1. Počítání do pěti (ne písťalka) by mělo být použito k uklidnění dětí nebo k upoutání jejich pozornosti. Mezi běžné chyby při počítání do pěti patří nedokončení počítání do pěti, počítání příliš rychle nebo pomalu a umožnění nepřijatelného chování po dopočítání do pěti. Vždy přidávejte body nebo se vypořádejte s porušením pěti počítání tím, že zůstanete v klidu stát s rukou nad hlavou a rozevřenými prsty do pětice, dokud se děti neztiší. Vedoucí by měli být první, kdo reagují na počítání do pěti, a být tak příkladem pro děti.
2. Časté používání písťalky sníží její účinnost a povede ke zmatku. Písťalku byste měli používat pouze ke startování her nebo k zastavení hráčů při „ulitém“ startu apod. Nadměrné používání může znamenat příliš velkou kontrolu z vaší strany nebo vaši nejistotu či nepřipravenost herní části. Ubírá to na zábavnosti herní části. Písťalkou zahajte počítání do pěti pouze tehdy, když děti neslyší přes hluk váš hlas.
3. Normální hra nevyžaduje pořádek, ani klid mezi jednotlivými rozběhy nebo aktivitami. Absolutní soustředění je nutný pouze při změně nebo vysvětlování her, nebo při některých hrách, jako je například Seber sáčky, kdy všichni potřebují slyšet vyvolávaná čísla.
4. Rychlá ukázka nové hry je mnohem efektivnější než zdlouhavé vysvětlování. Když strávíte spoustu času vysvětlováním her, děti začnou být jsou netrpělivé. Všichni se budou více bavit, když má herní část spád. Vysvětlení hry by mělo být stručné.

5. Když se hra nepovede, awaňáky nebaví nebo je zmatečná, okamžitě ji přerušte. Pokud řešení situace není zřejmé, přejděte k další hře. Pokud hra jenom špatně začala, zastavte ji a po upřesnění nezbytných pokynů začněte znovu.
6. Aby přechody mezi hrami byly rychlé a vy jste neztratili zájem dětí, ujistěte se předem, že máte k dispozici potřebné pomůcky. Pokud potřebujete pomoc vedoucích s pomůckami, domluvte si ji předem.
7. Neberte se příliš vážně a zasmějte se svým chybám. Pokud neztratíte glanc i přes své chyby, ostatní vás budou více brát.
8. I když je soutěžení zábavné, nedovolte, aby přílišný důraz na skóre vzal dětem radost ze hry. Když jsou skóre vyrovnaná, zaměření se na skóre může zvýšit nadšení klubových návštěvníků. Když obvykle vítězí pořád stejný tým, obvykle to demotivuje ostatní hráče.
9. Každý týden stavíme nové týmy. Zároveň to nebrání dětem cítit se součástí daného týmu, najít si v něm přátele a budovat vztahy.
10. Týmy mohou soutěžit, i když nemají stejný počet hráčů. Čárový vedoucí u méně početnějšího týmu zváží, kdo půjde soutěžit dvakrát.

Bezpečnost při hrách

Bezpečnost dětí je nedílnou součástí naší služby a naší naděje, aby všechny děti a mladí lidé na celém světě poznali Ježíše Krista, zamilovali si ho a budou ho následovat. Všichni vedoucí musí převzít aktivní zodpovědnost v bezpečnosti dětí, ale vedoucí her má zvláštní roli při udržování bezpečného prostředí, zatímco se děti baví. Proaktivní přístup k bezpečnosti vašich awaňáků znamená položit si následující typy otázek:

1. Jsou na herní ploše nějaká nebezpečí, která by mohla vést ke zranění?
1. Budou některé herní pomůcky (například štafetový kolík s ostrou hranou) představovat nebezpečí?
2. Máte všechny děti pod dohledem?
3. Jsou neustále pod dohledem, i když přecházejí z jedné části schůzky do druhé?
4. Máte děti s tělesným postižením, které potřebují speciální podmínky?
5. Jste připraveni řešit disciplinární problémy pozitivním a konstruktivním způsobem?

Přestože účelem herní části je poskytnout zábavu, bezpečnost má v případě potřeby přednost před nadšením dětí. To může například znamenat, že při plánování herní části musíte před schůzkou přijmout určitá opatření. Bez ohledu na to, zda hrajete uvnitř nebo venku, zkontrolujte, zda např. není uvolněná páska, o kterou by mohly děti zakopnout. Pokud se herní část odehrává ve fyzicky omezené místnosti, jsou na místě klidnější hry, jako jsou ty v sekci *Hry v omezeném prostoru*. Pokud jsou v místnosti sloupky nebo sloupky, možná je budete muset obestlat. Ujistěte se, že místnost je prostorná a dobře větraná. Venkovní herní prostor pečlivě zkontrolujte, zda v něm

nejsou odpadky nebo ostré předměty, a odstraňte je. Pokud se Awana čtverec zmenšuje, je třeba dbát na to, aby děti při ostřejších zatáčkách neuklouzly a nespadly.

Vedoucí i děti by měly být seznámeny s tím, co mají dělat v případě zranění. Pokud se dítě zraní, třeba by se jednalo o drobnou odřeninu, měl by o tom vědět vedoucí her. Sbor by měl mít k dispozici lékárničku první pomoci. V případě mimořádné události je důležité, aby vedoucí zůstali klidní a měli vše pod kontrolou.

Jdeme na to!

Nyní, když víte téměř vše, co je třeba vědět o herní části, zbývá už jen jedna poslední věc – začít hrát!

Název klubu _____ Datum _____

ZÁPISOVATEL VÝSLEDKŮ

<i>Odehrané hry</i>	<i>Červení</i>	<i>Modří</i>	<i>Zelení</i>	<i>Žlutí</i>
Body za herní část				
Body za učební část				
Extra body				
Celkem				

podpis vedoucího her _____

Tento formulář můžete kopírovat.

Tabulka her

	Hry v Awana čtverci Obíhačky Štafety Sprint a Maratón Štafeta Sprint a Maratón Propletenec Tam a zpět Kuželník Kuželka na hlavě	Popředu a pozadu Den v týdnu Pendolíno Obíhačka se čtyřmi aktivitami Obíhačka se zvedáním kuželky nohama Pendolíno Pony Expres
	Hry se sáčky Seber sáček Sáčková štafeta Seber slaninu Sáček na hlavě	Sáček na židli Sáčková Bonanza Shoď kuželku
	Hry s balónky Pošli balónek Balónková bitva	Balónkový volejbal Balónek mezi čely
	Míčové hry Pošli míč Smeták Překážková štafeta s míčem Lov na míč Fotbal ve čtverci Fotbalový turnaj štafet	Skopni kuželku Dribling Basketácká štafeta Softbal Kikbal
	Hry s pomůckami Hledání pokladu – v místnosti Hledání pokladu – venkovní verze Přetahovaná do čtyř stran Trojnohý běh Sáček do kruhu Švihadlová štafeta Barevná honička Pošli bombu Chodí Pešek okolo Seber sáček podle barvy Ztroskotání lodi	Na ovečku Slepá dráha Sprint slepců Oíhačka s oblékáním Tátovy boty Klokani štafeta Fixová štafeta Postav věž Holubice a Orlové Prolez obručí Ukradni vlajku

	Hry v místnosti Poznávací piškvorky Čí je židle? Čí je kobereček? Kdo má narozeniny? Lidské piškvorky Pošli to dál Pošli míč Kouzelná uklízečka Kimovka Scrabble ze jmen Rozstříhaný verš Proč - Protože Číselná kombinace Stovka Zlatá brána Spávně – Špatně Sáčková házená Čára se sáčkem Sáčkový basketbal Horká brambora Přeskoč lano Foukanda Praskni balónek	Balónek mezi čely Balónkové rodeo Balónkový fotbal Balónkový basketbal Balónkový vír Minové pole Balónek na zádech Stolní tenis Bowling Myší domeček Cvrkání míčku Pozvi přítele Poznej vedoucího Odhadni délku Karikatura vedoucího Awana dražba Lidská abeceda Molekuly Sloní ocas Lov zvířat Krabí závod Housenka Safari
	Hry v místnosti s jídlem Sněž banán Banánová štafeta Hrášek na brčku	Prodavač zeleniny Rozmrazovač Green Deal obličej

Hry v Awana čtverci



Obíhačky na jedno kolo



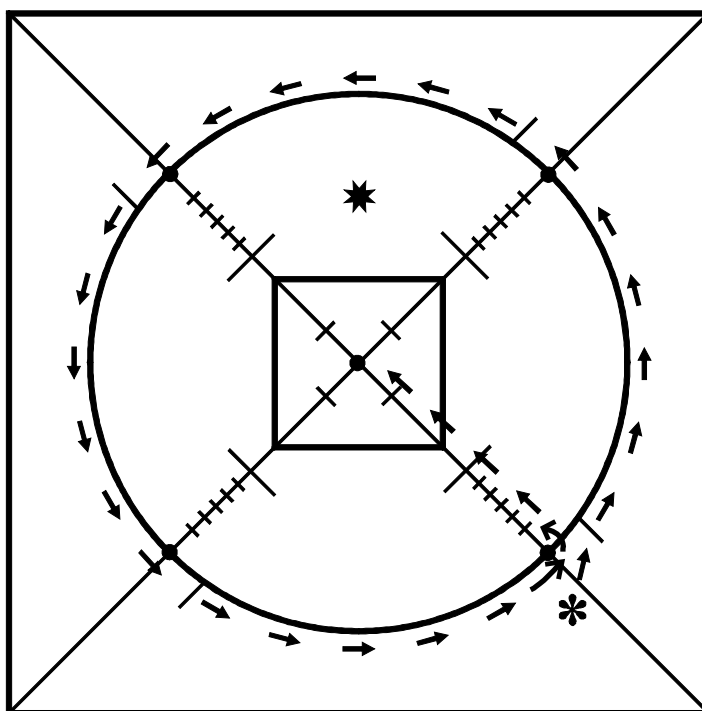
Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte týmové kuželky na startovní čáry.
2. Na startovní čáru se postaví jeden hráč z každého týmu.
3. Když zazní píšťalka, hráč běží jedno kolo kolem kruhu a kolem své barevné kuželky do středu pro kuželku nebo sáček.

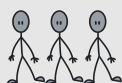
Poznámka: Stejně jako u všech běhacích her kolem kruhu sledujte, že hráči neshodili nějakou barevnou kuželku. Pokud se tak stane, je daný hráč diskvalifikován.

Varianty: Tato základní hra by se měla obměňovat pokaždé, když ji budete příště hrát. Hráči mohou například:

1. poskakovat kolem kruhu;
2. skákat přes překážky;
3. držet balónek mezi nohama;
4. odvalovat pneumatiku nebo obruč;
5. mít sáček na hlavě nebo na rameni;
6. chodit kolem kruhu s pinpongovým míčkem na lžici;
7. skákat v pytlovinových pytlích.



Štafety

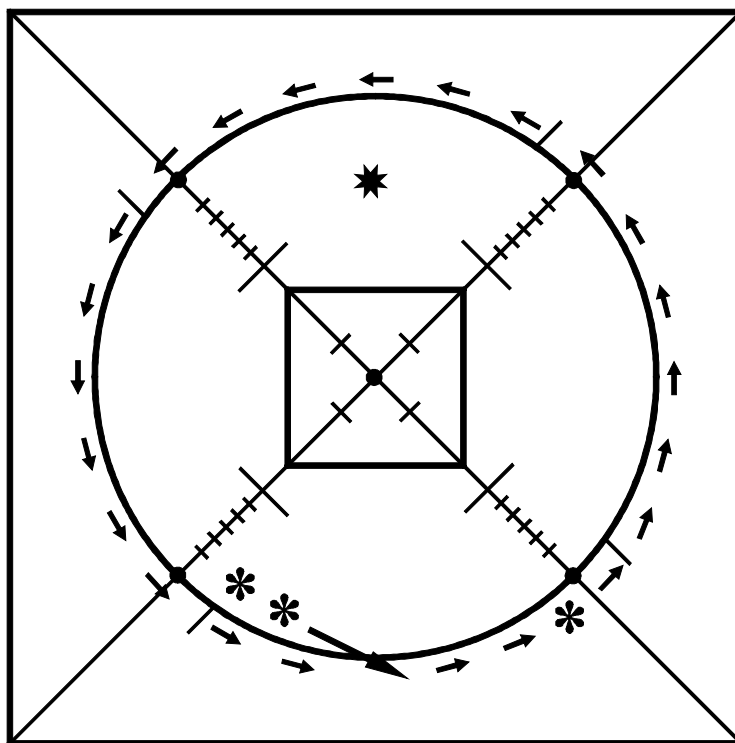


Hráči: 3 hráči z každého týmu

1. Na startovní čáře stojí první hráč se štafetovým kolíkem v ruce. Další dva hráči z každého týmu stojí uvnitř předávací týmové zóny poblíž startovní čáry soupeře (viz schéma v úvodu).
2. Když zazní píšťalka, první hráč oběhne jedno kolo a předá štafetu druhému hráči.
3. Druhý hráč oběhne jedno kolo a předá štafetu třetímu hráči.
4. Třetí hráč běží jedno kolo a kolem své kuželky do středu.

Poznámky: Pokud hráč shodí kuželku, jeho tým je diskvalifikován (nebo musí hráč před pokračováním v závodě kuželku postavit). Štafetový kolík je nutné předat v prostoru týmové zóny. Předání štafetového kolíku mimo zónu – včetně jeho předání přes startovní čáru vedlejšího týmu – tým diskvalifikuje.

Varianty: Zde lze použít mnoho variant uvedených pro Obíhačku. Dalšími nápady je předávání sirky, nebo předávání předmětů z jednoho hrníčku do druhého. Poslední běžec v týmu musí dokončit závod se všemi položkami v hrníčku.



Sprint a Maratón

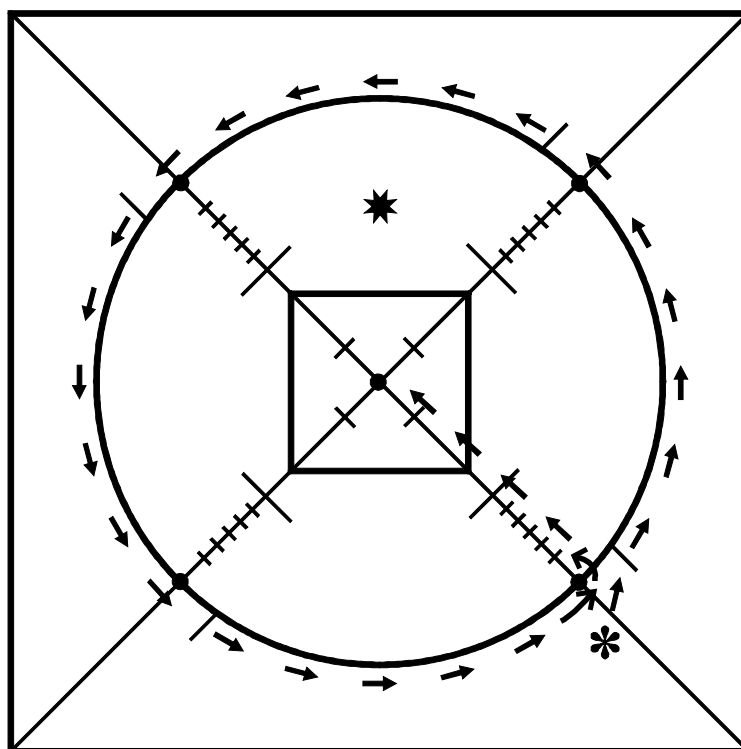


Hráč: 1 hráč z každého týmu

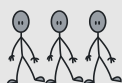
1. Umístěte týmové kuželky na startovní čáry. Na startovní čáru se postaví jeden hráč z každého týmu.
2. Když zazní píšťalka, hráči běží tři kola pro sprintový závod, než běží do středu. V maratonském závodě běhají dívky pět kol a chlapci šest.
3. Pravidlo „baby“ můžete či nemusíte uplatňovat. Znamená to, že když rychlejší hráč doběhne pomalejšího a dá mu „babu“, je tento hráč vyřazen z boje.

Poznámka: Pokud hráč shodí kuželku, tým je diskvalifikován. Čárový vedoucí může týmu počítat kola, aby se nikdo nespletl, kdy běžet do středu.

Varianta: Nastavte časový limit 60 sekund na předávku jednoho hráče. Sledujte, kolika hráčům z každého týmu se to povedlo.



Štafeta Sprint/Maratón

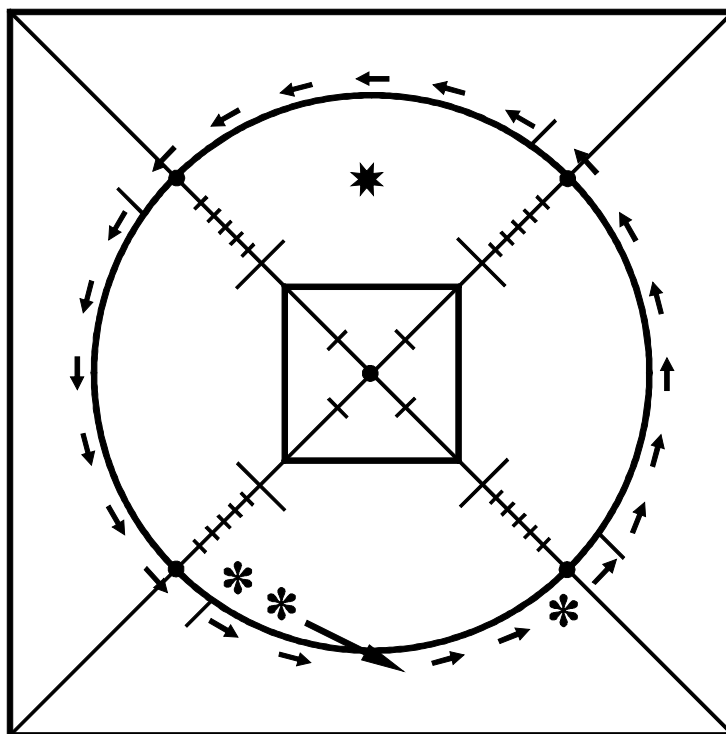


Hráči: 3 hráči z každého týmu

1. Umístěte týmové kuželky na startovní čáry. Na startovní čáru se postaví první hráč z každého týmu.
2. Na signál první hráč běží jedno kolo pro sprintovou štafetu a dvě pro maratónskou štafetu. Druhý a třetí hráč stojí uvnitř kruhu v týmové zóně.
3. První hráč předává štafetu druhému hráči. Druhý hráč běží a předá taktovku třetímu hráči. Třetí hráč běží a s kolíkem v ruce do středu pro kolík.

Poznámka: Kolík je nutné předávat v týmové zóně podle stejných pravidel jako při Sprintu nebo Maratónu. Když běžec předá štafetový kolík, měl by rychle opustit kruh odstředivě ke své čáře, aby se vyhnul kolizi s ostatními běžci. Pokud hráč shodí kuželku, tým je diskvalifikován. Čárový vedoucí týmu může počítat kola svému týmu.

Varianta: Hráči musí běhat s volně svázanýma nohama. Nebo nastavte časový limit 60 sekund na předávku jednoho hráče. Sledujte, kolika hráčům z každého týmu se to povedlo.



Propletenec



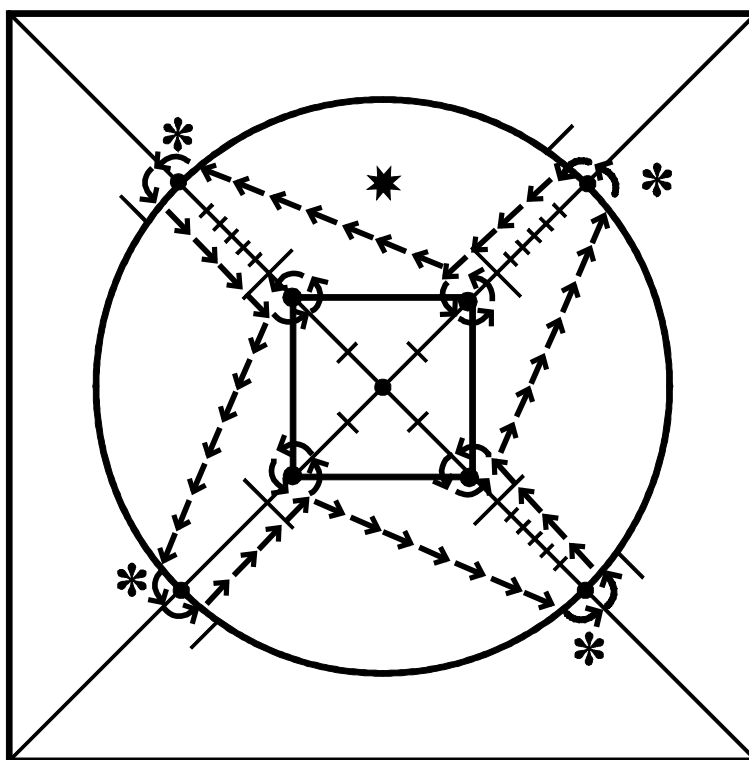
Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Středovou kuželku a pruhovaný sáček umístěte do středu kruhu. Barevné kuželky umístěte na startovní čáry. Umístěte čtyři další kuželky (nebo jiné typy značek) na vnitřní čtverec.
2. Na startovní čáře stojí první hráč z každého týmu.
3. Když zazní píšťalka, každý hráč vběhne do kruhu, oběhne kolem kuželky na vnitřním čtverci, běží k další barevné kuželce na kruhu, pak zpět k další kuželce na vnitřním čtverci a tak dále kolem kruhu, až ke kuželce své barvy a kolem ní do středu pro středovou kuželku nebo sáček.

Poznámka: Tato hra ukazuje, kolik různých variant hry lze v Awana čtverci vytvořit. To je vhodné zejména pro ty kluby, které mají menší herní čtverce, než je standardní velikost, protože delší trasa hru ztíží.

Pokud hráč shodí kuželku, mine některou kuželku nebo oběhne kuželky ve špatném směru či pořadí, je diskvalifikován.

Varianta: Běž ji jako štafetu, nebo použij některou z variant z Obíhačky.



Tam a zpět



Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte týmové kuželky na startovní čáry.
2. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru.
3. Po zapískání hráč běží dopředu ke startovní čáře dalšího týmu (proti směru hodinových ručiček), oběhne kuželku týmu a vrátí se na startovní čáru za kuželkou svého týmu (ve směru hodinových ručiček). Poté hráč oběhne kuželku tohoto týmu, oběhne $1\frac{1}{4}$ kola v původním směru a poté, co oběhne kuželku vlastního kruhu, doběhne do středu pro kuželku.

Poznámky: Tato hra je ukázkou toho, kolik her lze pomocí herního Awana čtverce vymyslet. Použijte ho k vytvoření vlastních variací. Upozorněte děti v této hře na možnost čelních srážek.

Varianta: Proved'te ji jako štafetu dvou osob.

Kuželky



Kuželník

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Seřadte kruhové kuželky do středu herního čtverce; měly by se navzájem dotýkat.
2. Jeden hráč z každého týmu stojí na startovní čáře čelem ke kuželkám za místem, kde obvykle stojí barevná kuželka. Hráč dostane tři sáčky (nebo má 3 hody), se kterými se pokouší srazit co nejvíce z pěti kuželek.
3. Středová oranžová kuželka má hodnotu 2 bodů a ostatní mají po 1 bodu.

Varianty: Použijte tři hráče v týmu místo jednoho. Jeden hráč míří na oranžovou kuželku, zatímco ostatní se zaměřují na zbytek. Týmy hrají jeden po druhém, dokud neoházejí svoje pokusy všechny čtyři týmy.

Další variantou této hry by bylo nejprve umístit čtyři barevné kruhové kuželky přibližně 30 centimetrů od sebe do čtvercové formace. Oranžová tam tentokrát není. Postupujte podle výše uvedených pokynů, s tím rozdílem, že všichni čtyři hráči házejí najednou a snaží se srazit kuželky ostatních týmů. Vyhrává tým, jehož kuželka stojí jako poslední přeživší. Nebo zkuste místo sáčků použít frisbee talíře.



Kuželka na hlavě

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Dejte každému hráči na startovní čáře kruhovou kuželku jeho barvy. Hráči si je posadí na hlavu tak, aby jim nespadly.
2. Po startu musí hráč obejít celý kruh, aniž by mu kuželka spadla z hlavy. Pokud kuželka spadne, hráč se zastaví a a než bude pokračovat, znovu si ji posadí na hlavu. Hráči, kteří nenechali kuželku samovolně spadnout na zem, ale zachytili ji rukama, jsou diskvalifikováni.
3. Jakmile se hráč dostane za svou startovní čáru, shodí kuželku a běží do středu pro středovou kuželku nebo sáček.

Varianty: Zkušenější awaňáky nechte místo chůze běhat. Méně zkušeným zkuste mezi hlavu a kuželku vložit sáček, aby jim kuželka lépe držela. Ti nejméně zruční by mohli kuželku nést na otevřené dlani.

Popředu a pozadu

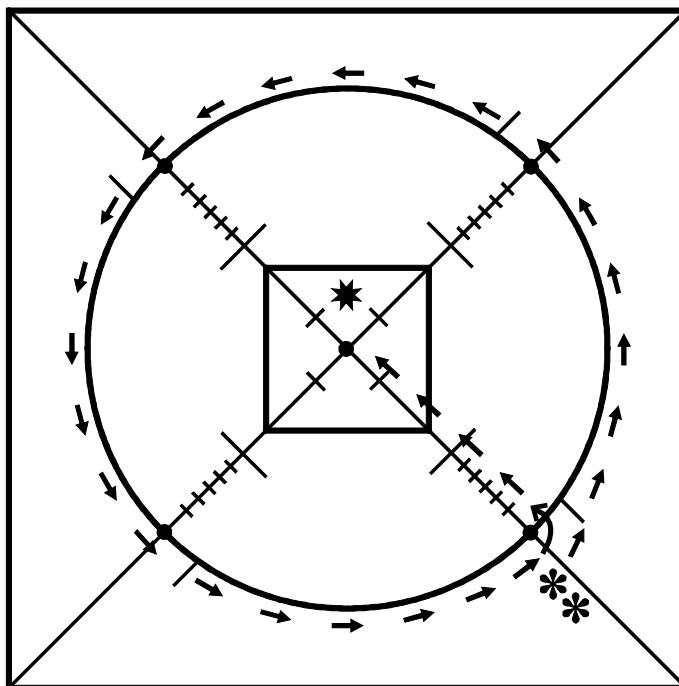


Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky na jejich místa. Dva hráči z každého týmu stojí na startovní čáře a **levými** lokty jsou Popředu a pozadu do sebe. Aby to bylo možné, musí jeden stát po směru a druhý proti směru pohybu dvojice.
2. Když zazní píšťalka, hráči běží jedno kolo, přičemž jeden běží popředu a druhý pozadu. U mladších awaňáků se mohou hráči jen držet za ruce, místo aby byli Popředu a pozadu.
3. Poté, co hráči oběhnou jedno kolo a oba proběhnou cílovou/startovní čarou, uvolní ruce a hráč blíže ke středu čtverce běží pro kuželku nebo sáček. Druhý hráč se vrátí na svou týmovou čáru.

Poznámka: Pokud tým shodí kuželku, je diskvalifikován.

Varianta: Použijte píšťalku jako signál k tomu, že hráči se musí otočit, tj. hráč, který běžel popředu, nyní běží pozadu. Tato hra by se dala hrát i jako štafeta.



Den v týdnu

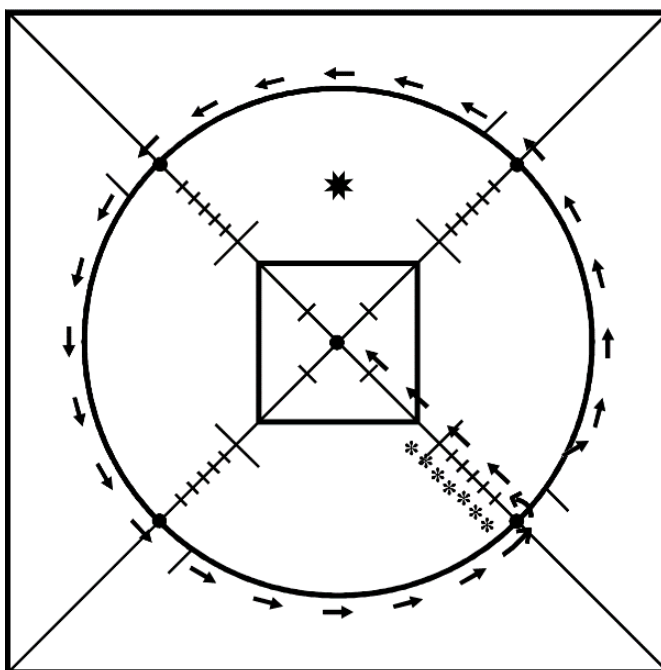


Hráči: 7 z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky na jejich místa.
2. Hráči startují na úhlopříčné čáře svého týmu, ale uvnitř kruhu mezi středovou a barevnou kuželkou. Jsou seřazeni od nejmenšího po nejvyššího směrem od barevné kuželky jejich týmu ke středu. První (nejmenší) hráč je pondělí, druhý hráč je úterý atd., nejvyšší je neděle. Pokud mají týmy méně než sedm hráčů, může mít někdo dva dny za sebou, ale ujistěte se, že pak proti sobě budou vždy startovat zhruba stejně fyzicky vyrovnaní hráči.
3. Vedoucí her vyhlásí nahlas den a daný hráč z každého týmu vystartuje a oběhne jedno kolo kolem barevných kuželek a pak do středu pro kuželku nebo sáček. Hráč, který odběhl svůj den, se vrací se na svoji týmovou čaru. Vedoucí hry pak vyvolá další den.

Poznámka: Ujistěte se, že hráči, kteří ještě soutěží, stojí opravdu uvnitř kruhu a za svojí úhlopříčnou čarou, aby se vyhnuli kolizím s běžícími hráči.

Varianta: Tato hra je ideální pro změnu pro konkrétní situace; názvy mohou odrážet svátky, knihy Bible, jména zvířat atd. Tuto hru lze také snadno přizpůsobit jakémukoli prostoru, který používáte pro herní část (nemusí to být čtverec).



Pendolino

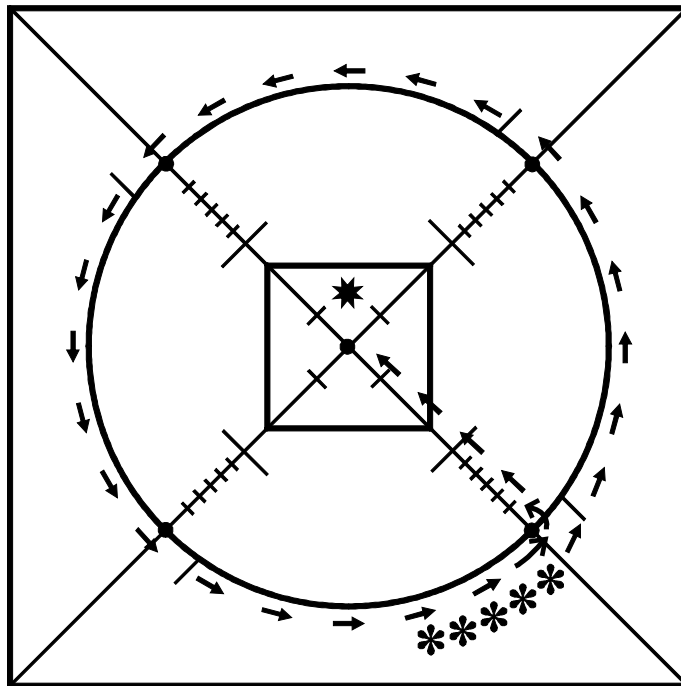


Hráči: 5 v každém týmu

1. Hráči se seřadí za sebou vně Awana kruhu. Oběma rukama se každý hráč drží za pas hráče před sebou a vytvoří tak „vláček“.
2. Na návěstidlo vlak objíždí kruh. Pokud dojde k odpojení vagónků, musí vlak zastavit, dokud se vagónky opět nespojí.
3. Když vlak oběhne kruh, poslední vagónek* jakmile překročí startovní čáru svého týmu, se od vlaku oddělí a běží do středu pro kuželku nebo sáček.

Poznámky: *Toto je změna oproti některým podobným hrám, které uváděly, že do středu běží první hráč. Při hře tímto způsobem zůstávají všichni hráči pohromadě, dokud poslední hráč nepřejde startovní čáru.

Je dobré, aby rozhodčí běželi vedle svých týmů uvnitř kruhu, aby nepřekáželi (protože jejich týmy běží mimo kruh).



Obíhačka s úkoly



Obíhačka se čtyřmi aktivitami

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Hráč z každého týmu se postaví na týmovou čáru. Na signál hráči obíhají herní náměstí.
2. Při běhu jednoho kola se každý člen klubu zastaví u každé kruhové kuželky a provede určitou akci. Například u červené kuželky se hráči předkloní rukama až k zemi; u modré vyskočí pětkrát oběma nohama; u zelené si hráči lehnou obličejem dolů na podlahu (celá délka těla se dotýká podlahy); a u žluté hráči provedou dva sedy-lehy.
3. Po dokončení všech 4 aktivit hráči běží kolem své týmové kuželky do středu.

Poznámka: Aktivitu u každé kuželky můžete později obměňovat pokaždé, když ji hrajete.

Varianty: Dotkněte se hlavou podlahy; poskočte třikrát pravou nohou a třikrát levou; udělejte dva kliky; přeskočte překážku; obejděte kolem barevné kuželky...



Obíhačka se zvedáním kuželky nohama

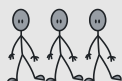
Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Položte barevné kuželky na jejich místo (místo toho, aby stály). Na startovní čáře stojí jeden hráč z každého týmu.
2. Když zazní píšťalka, běží hráči tři kola. Když dokončí třetí kolo a doběhnou ke své položené kuželce, musí ji za pomoci nohou postavit. (Hráči si pravděpodobně budou muset sednout, aby se jim to povedlo.) Když se jim to povede, běží do středu.

Poznámka: Pokud jejich barevná kuželka spadne, když hráč ještě běží do středu, musí se vrátit a postavit ji znovu, pouze pomocí svých nohou.

Varianta: Hrajte ji jako štafetu pro tři hráče. První běžec postaví kuželku nohama. Druhý běžec ji nohama položí. Třetí běžec ji znovu nohama postaví, a teprve pak běží do středu.

Pendolíno a Pony Express



Pendolíno

Hráči: 3 hráči z každého týmu

1. Umístěte kruhové kuželky na startovní čáry. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru. Další dva hráči z každého týmu čekají uvnitř kruhu ve své týmové zóně.
2. Po odstartování oběhne první hráč jedno kolo a když přiběhne do své týmové zóny, spojí se s druhým hráčem a oba oběhnou další jedno kolo.
3. Když znovu dosáhnou své týmové zóny, druhý hráč se spojí s třetím hráčem a všichni tři oběhnou další kolo.
4. Když trojice proběhne cílem, poslední třetí hráč ve trojici se odpojí a běží do středu.

Poznámka: Tuto hru je nejlepší hrát na herním čtverci, který má doporučenou velikost nebo je alespoň dostatečně velký pro obíhání trojic. Pokud dojde k rozpojení trojice, musí se trojice před pokračováním zastavit a znovu spojit. Pokud tým shodí kuželku, je diskvalifikován.

Varianta: Hráči po každém přidání dalšího hráče mění směr obíhání. (Jinými slovy, druhý okruh se běží ve směru hodinových ručiček.)



Pony expres

Hráči: 4 hráči z každého týmu

1. Vyberte nejlehčího (resp. nejmenšího) hráče z každého týmu, který se stane „jezdcem“. Ostatní hráči jsou „koně“.
2. Na startovní signál vyskočí jezdec na záda většího hráče svého týmu (kůň 1). Kůň 1 nese jezdce jedno kolo kolem kruhu.
3. Jezdec se pak přesune na hřbet koně 2, aniž by se dotkl země, a kůň 2 obíhá jedno další kolo. Kůň 3 pokračuje ve štafetě a po proběhnutí cílem jezdec sesedne a běží do středu.

Poznámka: Tuto hru je nejlepší hrát s hráči stejného pohlaví a je to vynikající hra, když mají všechny kluby společnou herní část. Jezdci pak mohou být ze Svatojánků.

Hry se sáčky

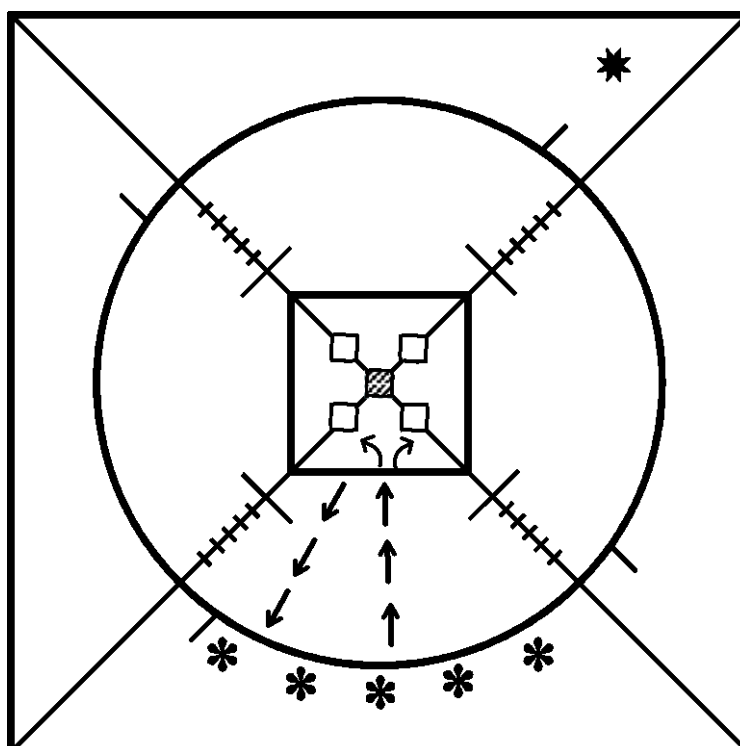
Seber sáček



Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Umístěte pět sáčků včetně pruhovaného do středu herního čtverce. (U starších hráčů umístěte barevné sáčky na vrcholy vnitřního čtverce, aby se navzájem nezranili.)
2. Hráči se seřadí na kruhu ve své týmové zóně. Hráče pak v každém týmu očísľujte od jedné do pěti. Snažte se zajistit, aby hráči se stejnými čísly si přibližně odpovídali velikostí i schopnostmi.
3. Vyvolejte číslo od jedné do pěti. Hráči s tímto číslem vběhnou do středu, seberou co nejvíce sáčků a vrátí se za kruhovou čáru svého týmu.
4. Pruhovaný sáček má hodnotu dvou bodů, ovšem jen tehdy, pokud hráč sebere i jiný barevný sáček. V opačném případě má hodnotu jednoho bodu. Barevné sáčky mají hodnotu po jednom bodu. Po vyvolání všech čísel vyhrává tým s největším počtem bodů.

Poznámka: Není dovoleno chytat ruce nebo oblečení jiných hráčů. Pokud hráč, jehož číslo nebylo vyvoláno, vstoupí oběma nohama do kruhu, je tým za toto číslo diskvalifikován. Hráči, kteří běží do středu, se nesmí vrhat na sáčky po hlavě. Vnitřního čtverce se mohou dotýkat pouze ruce a nohy hráčů.



Sáčková štafeta

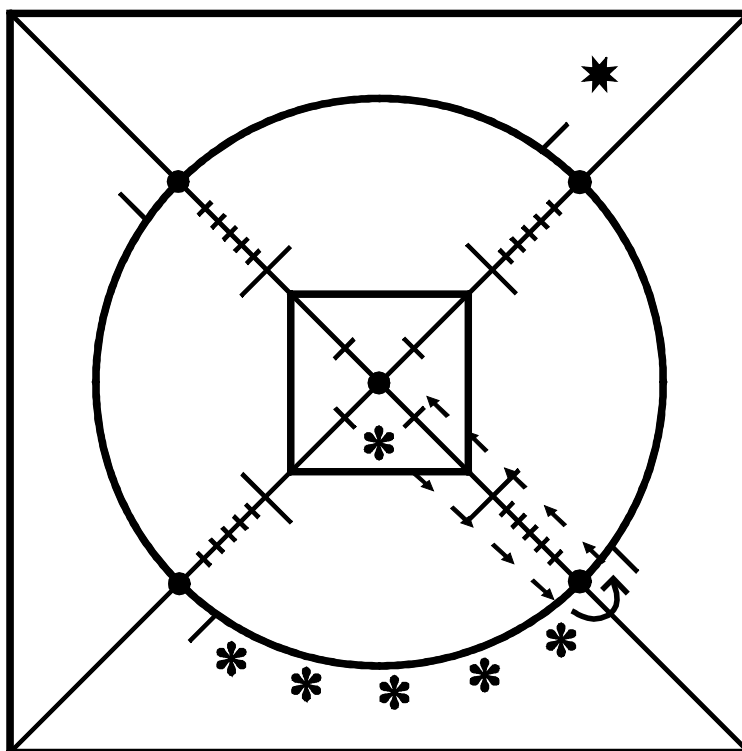


Hráči: 10 hráčů (nebo libovolný stejný počet) z každého týmu

1. Umístěte do středu středovou kuželku a sáček. Na startovní čáry umístěte barevné kuželky. Každému házeči dejte sáček jeho barvy.
2. Házeč (nejlépe nejstarší hráč z každého týmu) stojí alespoň jednou nohou uvnitř středového čtverce se sáčkem v ruce. Zbývající hráči jeho týmu se seřadí na své týmové kruhové čáře.
3. Když zazní píšťalka, házeč hodí sáček hráči na kruhové čáře, který stojí nejdále po házečově pravici. Tento hráč vrátí sáček zpět házeči a dále již nehraje. Házeč hodí sáček popořadě každému hráči na kruhu. Když obdrží sáček od posledního hráče na kruhu, vyběhne kolem své kuželky do středu.

Poznámky: Házeč musí stát alespoň jednou nohou uvnitř středového trojúhelníku svého týmu, když chytá sáček od hráče na kruhu. Hráči na kruhu musí mít po celou dobu obě nohy za kruhovou čarou. Tým je diskvalifikován, pokud jeho sáček upadne do území jiného týmu.

Varianty: Hráči házejí fotbalovým, volejbalovým, frisbee talířem nebo měkkým gumovým míčem.



Seber slaninu

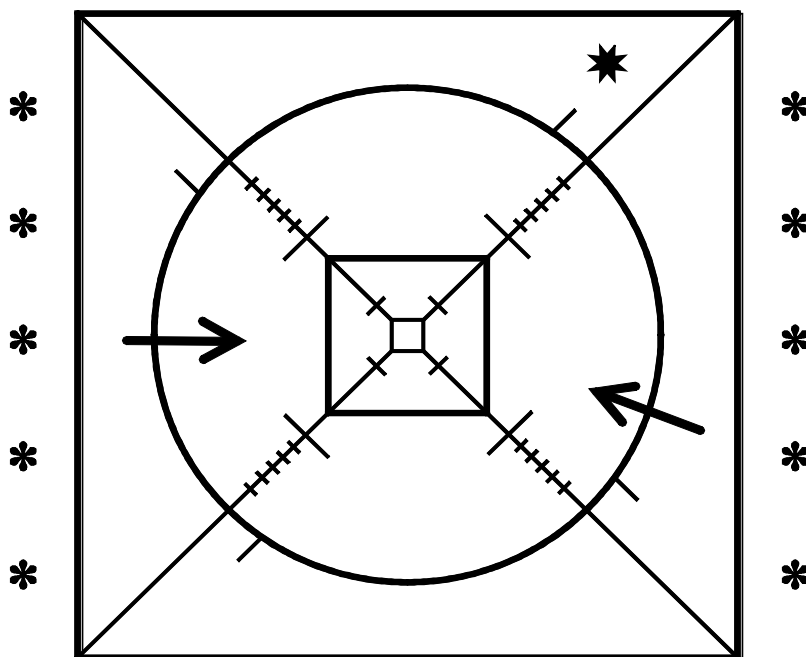


Hráči: Celá skupina je rozdělená do **dvou stejných týmů**

1. Do středu umístěte pruhovaný sáček.
2. Týmy se seřadí za rovnoběžnými čarami na obou koncích hracího čtverce. Hráči si přidělí čísla.
3. Vyvolávejte postupně čísla.
4. Hráči z obou týmů s vyvolaným číslem se snaží sebrat pruhovaný sáček ve středu a běžet s ním za svoji čáru, aniž by dostal svého soupeře babu.
5. Za bezpečné dopravení sáčku za svou týmovou čáru je bod. Soupeř dostává za chycení (babu) hráče se sáčkem také jeden bod, pokud se mu to povedlo ještě před tím, než hráč překročil celým svým objemem svoji čáru.

Poznámky: Tuto hru lze hrát v jakékoli místnosti, dokonce i bez Awana čtverce. Pokud se dva hráči dostanou do středu ve stejnou dobu, může dojít k taktizování a naznačování falešných úchopů sáčku. V každém případě – už dotek sáčku znamená jeho uchopení, a tudíž možnost dostat babu. Pro každé kolo hry by měl být stanoven časový limit 15 nebo 20 sekund, aby se neprodlužovala doba taktizování.

Varianty: Zábavnou změnou mohou být noviny stlačené do dlouhé zavázané ponožky. Také můžete vyvolat více než jedno číslo a použít více než jeden sáček. Můžete také zkusit variantu se všemi čtyřmi týmy na každé straně čtverce.



Sáček na hlavě

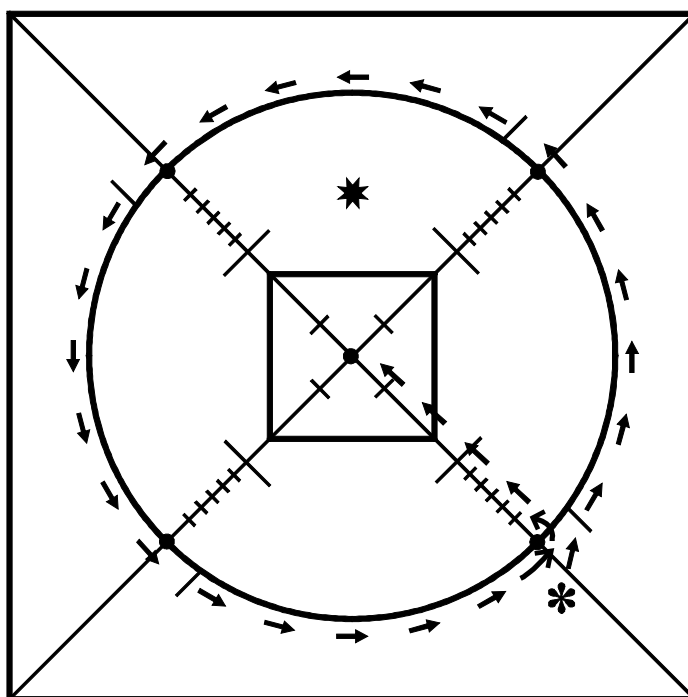


Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Barevné kuželky a středové pomůcky (kuželka a sáček) jsou na svých místech.
2. Na startovní čáru se postaví hráč se sáčkem své barvy na hlavě.
3. Po staru hráči oběhnou jedno kolo a kolem své barevné kuželky běží do středu.

Poznámka: Pokud hráči sklouzne sáček z hlavy, musí se zastavit, zvednout ho a znovu si ho nasadit na hlavu, než se znovu rozběhne.

Varianty: Nahradíte středovou kuželku krabicí. Hráč musí vhodit sáček do krabice, aniž by se ho dotkl rukama. Nebo zkuste tuto hru jako štafetu. Vyzkoušejte také další možnosti nošení sáčku: nechte hráče usadit sáček na rameni, nebo na lokti, nebo pod bradou!



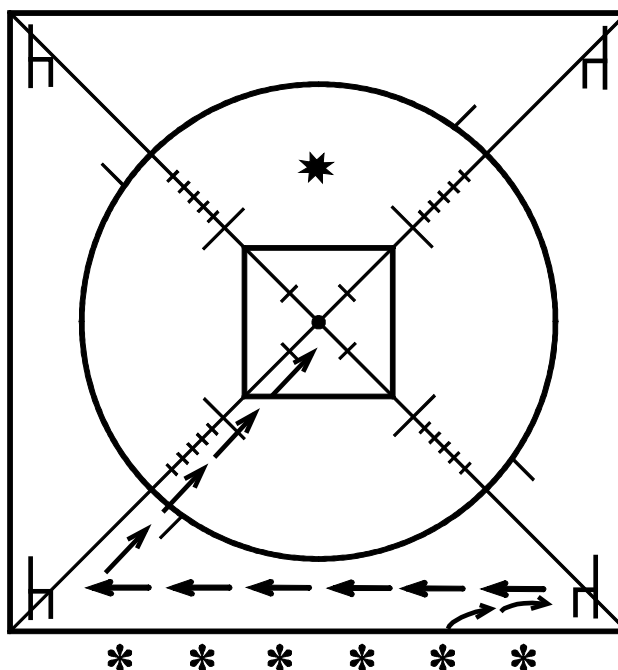
Sáček na židli



Hráči: Celé týmy nebo stejný počet z každého týmu

1. Spočítejte hráče v každém týmu.
2. Umístěte židli do každého rohu Awana čtverce a barevný sáček na židli daného týmu. Důležitá je týmová židle, nikoli barva sáčku.
3. Vyvolejte číslo (ne většího než počet návštěvníků klubu).
4. Hráči s tímto číslem běží ke své týmové židli, seberou z ní barevný sáček, běží k židli týmu po své levici, kam sáček položí. Poté teprve běží do středu.
5. Tento postup opakujte, dokud nebudou vyvolána všechna čísla.

Poznámky: Pokud barevný sáček spadne ze židle a hráč mezitím běží do středu, aniž si toho všiml, hráčův tým ztrácí dva body. Pro jistotu si zapisujte čísla, která se už volala.



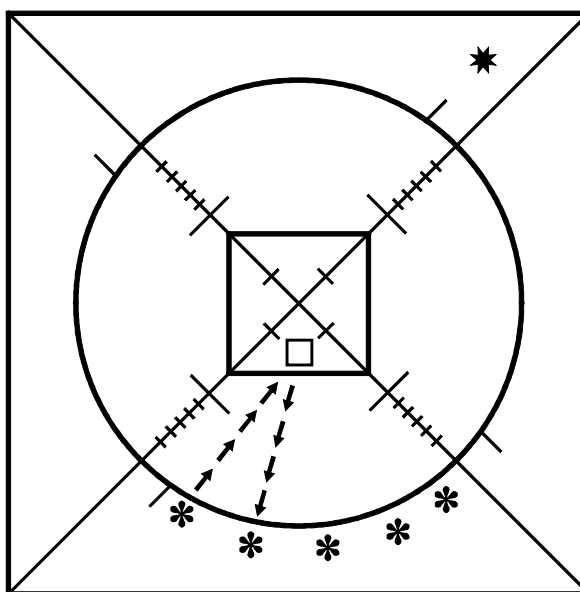
Sáčková Bonanza



Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Ve středu každého středového trojúhelníku je umístěn barevný sáček. Pět hráčů se seřadí na své kruhové čáře.
2. Na startovní signál hráč 1 (hráč nejdále od startovní čáry týmu) vyběhne s pruhovaným sáčkem do středového trojúhelníku, vymění pruhovaný sáček za barevný a běží zpět ke kruhové čáře, kde ho předá hráči 2.
3. Takto hra pokračuje, dokud nedojde sáček k hráči č. 5. Ten běží vyměnit sáček se sáčkem ve tředu, ale přeběhne s ním k hráči 1 a hra tím pokračuje druhým kolem. Každý hráč tedy vběhne do kruhu dvakrát. Když hráč 5 vyběhne do středu podruhé, nevyměňuje už sáčky, ale běží rovnou do středu pro kuželku nebo sáček pod ní.

Poznámky: Pokud váš klub nemá čtyři pruhované sáčky, použijte místo nich jiné předměty. Pokud hráč překročí čáru před obdržení sáčku, musí se oběma nohama vrátit za kruhovou čáru, než znovu vyběhne do středového trojúhelníku. Pokud se takový hráč za kruhovou čáru nevrátí, je tým diskvalifikován. Sáček musí být do středu **položen**, nikoli vhozen (aby si tým hráč zkrátil čas předávky). Také žádná část sáčku nesmí zůstat ležet mimo trojúhelník, jinak je tým také diskvalifikován. Pokud sáček opustí týmovou zónu, je tým také diskvalifikován. Když hráč předává sáček dalšímu hráči, musí přebírající hráč stát oběma nohama za kruhovou čárou s nataženou rukou na délku paže od sebe.



Shod' kuželku



Shod' kuželku

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte středovou kuželku (bez středového sáčku) do středu kruhu. Hráč z každého týmu stojí se sáčkem v ruce na startovní čáře.
2. Na startovní signál oběhnou hráči jedno kolo. Když vběhnou do své týmové zóny, snaží se sáčkem srazit středovou kuželku.
3. Pokud se jim to nepodaří, mohou si doběhnout pro svůj sáček, vrátit se do své týmové zóny a snažit se srazit kuželku.
4. Kdo srazí kuželku, vítězí.

Varianta: můžete omezit čas hry na 1 minutu, která se začne měřit po odhodu prvního hráče.

Hry s balónky

Pošli balónek

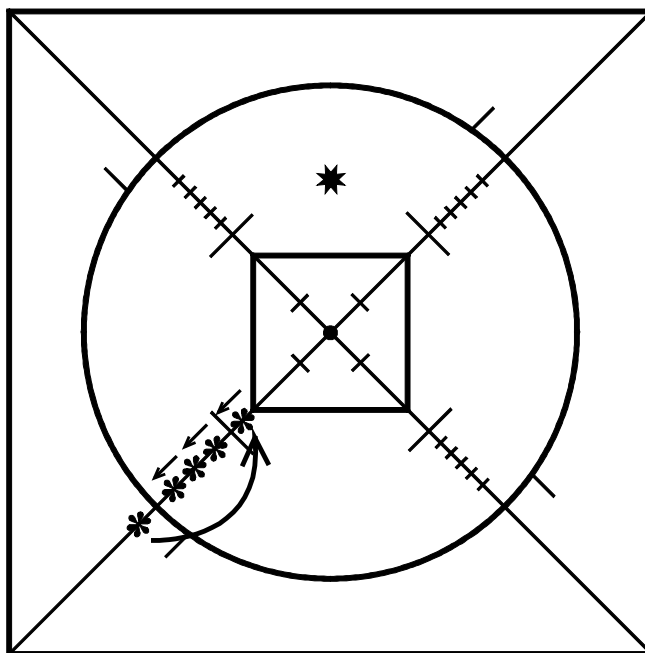


Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Pět hráčů z každého týmu se seřadí do zástupu na úhlopříčné čáře svého týmu čelem ke středu (viz obr.). První hráč je ten, který je nejbližší středu kruhu a drží balónek za hlavou.
2. Na startovní signál předá první hráč mezi svýma nohama balónek dalšímu hráči.
3. Druhý hráč předá balón třetímu hráči a tak dále, dokud balón nepřevzme poslední hráč v zástupu. Běží s ním na začátek zástupu (zatímco celý zástup se posouvá o jedno místo dozadu) a předá balónek mezi nohama za ním stojícímu hráči.
4. Hra takto pokračuje, dokud se původně první hráč neposune na pozici posledního v zástupu. Uchopí balónek a běží s ním do středu. Není nutné, aby se každý hráč v zástupu balónku dotkl.

Poznámky: Může být pomocí, když prvního hráče v každém týmu označíme pomocí barevného náramku nebo kapitánské pásky. Pro P&P je nejlepší tuto hru hrát s hráči stejného pohlaví.

Varianta: Pokud nejsou k dispozici balónky, zkuste pro tuto hru použít pěnové míče.



Balónková bitva a volejbal



Balónková bitva

Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Pomocí lan, která drží vedoucí ve vzduchu vytyčte týmové zóny. Můžete použít i venkovní textilní pásky.
2. Na startovní signál je ve středu vystřelen do vzduchu nafukovací balónek. Hráči se snaží pinkat balónek rukama, aby se nedotkl podlahy v jejich týmové zóně.
3. Pokud se balónek dotkne podlahy některého z týmů, zbylé týmy obdrží po bodu. Hra končí po určitém počtu startů, nebo uplynutím časového limitu.

Poznámka: Hráčům není dovoleno chytat balónek rukou nebo vystupovat ze své týmové zóny.



Balónkový volejbal

Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Nafoukněte balónek a zavažte ho.
2. Jeden hráč z každého týmu jde do středu herního kruhu. Druhý hráč z každého týmu stojí ve své týmové zóně.
3. Vystřelte balónek do vzduchu ze středu kruhu. Hráči se snaží dopinkat balón za svou vlastní kruhovou (nebo týmovou) čáru. Hra pokračuje, i když se balón dotkne podlahy. Vítězem se stává tým, kterému se podaří dopinkat balónek za svoji týmovou čáru (i když jej tam dopinknul soupeř).

Poznámky: Hráči nemohou úmyslně bránit ve hře nebo strkat do soupeře. Hráči nemohou balón chytit, jen pinkat.

Varianty: Můžete přidělit hráčům čísla a nechat je stát na týmové čáře. Vyhodte balónek ze středu kruhu a vyvolejte číslo. Čtyři hráči s tímto číslem vběhnou do středu a pokusí se dopinkat balónek za svoji kruhovou (nebo týmovou) čáru.

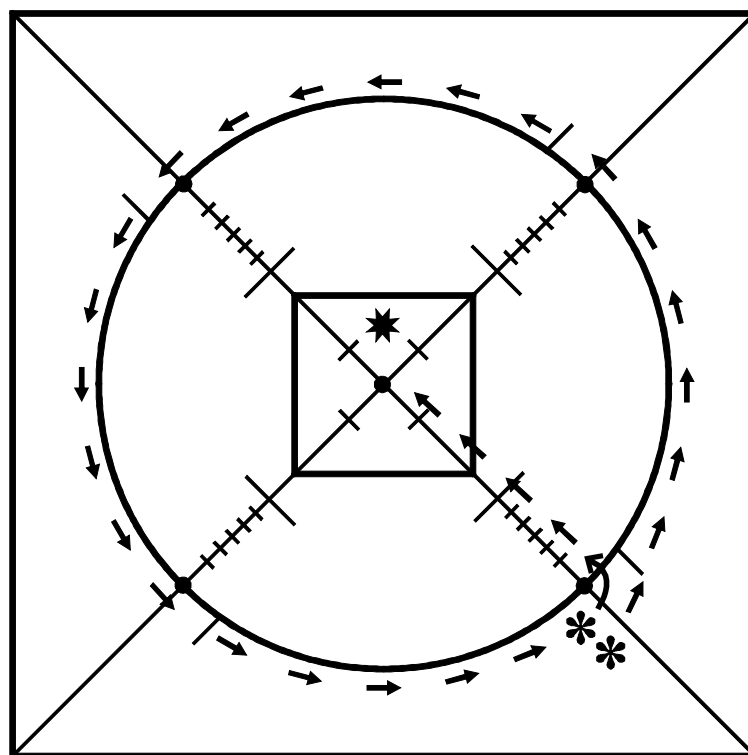
Balónek mezi čely



Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Dva hráči z každého týmu stojí čelem k sobě a mezi svými zády drží balónek. Začínají na startovní čáře.
2. Na signál každá dvojice běží (bokem, pozadu, jakkoli) jedno kolo kolem kruhu, přičemž balónek drží mezi sebou, aniž se ho dotýkají rukama. Pokud balónek spadne, musí se hráči před pokračováním zastavit a umístit jej do původní polohy.
3. Poté, co překročí cílovou čáru, jeden ze dvou hráčů popadne balónek a běží s ním kolem barevné kuželky svého týmu do středu.

Varianty: Každá dvojice drží balónek mezi čely, nebo mezi jednou z dlaní. (V obou variantách hráči drží balónek tak, aby jim po celou dobu balónek nespádl.)



Míčové hry



Hry s míčem v místnosti



Pošli míč

Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Pět hráčů z každého týmu stojí v zástupu na úhlopříčné čáře svého týmu čelem ke středu kruhu (jako v balónkové poště). První hráč každého týmu drží za hlavou velký míč.
2. Když zazní píšťalka, první hráč si prokutálí míč mezi nohama, aby prošel tunelem vytvořeným z nohou jeho spoluhráčů. Spoluhráči tomu napomáhají.
3. Když se míč dostane k poslednímu hráči v zástupu, vezme jej a běží se postavit na pozici prvního hráče řady, zatímco ostatní hráči se posunou o jednu pozici zpět.
4. Druhý hráč pak hodí míč tunelem k poslednímu hráči. Hra pokračuje, dokud není původní první hráč nedostane na pozici posledního hráče v zástupu. Když získá míč z tunelu, sebere jej a běží do středu.

Poznámky: Všichni hráči, když míč prochází tunelem, se ho nemusí dotknout. Můžete označit prvního hráče kapitánskou páskou. Pro P&P je nejlepší hrát tuto hru s hráči stejného pohlaví.



Smeták

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Barevné kuželky jsou na svých místech. Každý hráč stojí na startovní čáře a v ruce drží smeták. Před ním na startovní čáře leží malý míček.
2. Když zazní píšťalka, snaží se hráč pomocí smetáku oběhnout s míčkem jedno kolo. Když míček přejde cílovou čáru, upustí smeták a běží do středu.

Poznámky: Ujistěte se, že hráči mají smetáky pod kontrolou, aby nedošlo k zasažení zbylých hráčů na týmových čarách. Pokud hráči neumí míčky smetákem ovládat, lze místo míčků použít sáčky.

Štafeta s míčem, Lov na míč



Překážková štafeta s míčem

Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Umístěte v polovině cesty mezi startovními čarami pro každý tým nějakou překážku.
2. První hráč z každého týmu je připravený na startovní čáře a drží malý míč. Druhý hráč stojí v týmové zóně mimo dráhu běžců.
3. Když zazní píšťalka, první hráč běží kolem kruhu a skáče první tři překážky. Když doběhne k překážce před vlastní týmovou čarou, zastaví se a hodí míč své spoluhráčce, která čeká na startovní čáře. Spoluhráč chytí míč a běží jedno kolo, přeskočí všechny čtyři překážky a běží do středu pro kolík.

Poznámka: Pokud druhý hráč nechytí míč, když jej první hráč hodí, musí jej první hráč získat a vrátit se za překážku, aby jej mohl hodit znovu.

Varianta: Běhejte závody pro jednoho člověka nebo běhejte štafety, ve kterých musí hráči přeskočit všechny čtyři překážky.



Lov na míč

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte týmové kuželky na startovní čáry.
2. Jeden hráč z každého týmu klečí se zavázanýma očima na startovní čáře, čelem ke středu kruhu. Míč je náhodně umístěn uvnitř kvadrantu jeho týmu.
3. Když zazní píšťalka, hráč vleze do kruhu, aby našel míč svého týmu. Jakmile se dotkne svého míče, sundá si pásku z očí, zvedne míček, oběhne svůj kruhový kolík a běží do středu pro kolík.

Poznámka: Pokud má hráč potíže s nalezením míče, může ho navést vedoucí nebo druhý hráč klubu.

Fotbal ve čtverci



Hráči: Celé týmy

1. Celý tým se seřadí na své kruhové (čtvercové) čáře. Rozdají si čísla. Pokud je počet týmů lichý, někteří hráči budou mít více než jedno číslo.
2. Na začátku hry dejte každému týmu 10 bodů. Umístěte fotbalový míč do středu kruhu.
3. Vyvolejte číslo. Hráč z každého týmu s tímto číslem vběhne do kruhu a pokusí se kopnout míč přes čáru kruhu jiného týmu.
4. Hráči na kruhu se snaží zabránit míči, aby přešel jejich kruhovou (čtvercovou) čáru, a to tak, že ho odkopávají, dokud není vstřelen gól.
5. Pokračujte ve vyvolávání čísel, aby každá skupina čtyř týmů měla možnost hrát.
6. Pokaždé, když míč překročí kruhovou (čtvercovou) čáru týmu, ztrácí tento tým jeden bod (i když míč kopne vlastní hráč).
7. Vítězem se stává tým, kterému zbývají poslední body, nebo tým s největším počtem bodů po uplynutí předem stanovené doby.

Poznámka: Družstvo ztrácí bod, pokud se některý z jeho členů dotkne míče rukama nebo trefí kopem nad úroveň pasu jiného hráče, nebo pokud hráč v kruhu (čtverci) vstoupí oběma nohama dovnitř.

Varianta: Místo kruhu použijte celý herní čtverec.

Fotbalový turnaj



Hráči: Rozdělte všechny děti do dvou soupeřících týmů. Každý tým se skládá pokud možno ze stejně početné skupiny brankářů a skupiny útočníků.

1. Hraje se na **3-5minutová kola**, přičemž **počet kol** se určí před zahájením hry.
2. Útočníci i brankáři z každého ze dvou týmů se postaví na svou brankovou čáru (jedna z protilehlých čar Awana čtverce). Do středu čelem k brankové čáře soupeře postaví každý tým jednoho útočníka. Ti budou začínat výkop. Oba položí jednu nohu na míč. Na hvízd vedoucího kopnou do míče a zbylí útočníci mohou vběhnout na hrací plochu. **Za brankovou čárou** zůstává tým brankářů.
3. Brankáři mohou míč zastavit jakoukoli částí těla, včetně ruky, a mohou míč v letu odkopnout nebo vhodit zpět do hracího pole.
4. Když míč dopadne mimo hřiště, vedoucí vhodí míč zpět do hry v místě, kde míč opustil hrací plochu.
5. Gól je vstřelen, když míč přejde brankovou čárou a **dotkne se země za brankovou čárou**. Každý gól znamená jeden bod.
6. Po vstřelení gólu je hra přerušena a začíná se postavením útočníků za brankovou čárou a výkopem dvou jako na začátku hry.
7. Časový konec kola oznámí hvízd vedoucího. Hra se ihned zastaví a míč zůstane na místě, kde byl naposledy odehrán. Útočníci si vymění místo se svými brankáři a hra pokračuje **dlaším kolem**.
8. Penalty jsou týmu počítány, pokud dojde k následujícím přestupkům:
 - Brankář **překročí** brankovou čáru (která označuje brankoviště) směrem do hrací plochy.
 - Útočník **překročí** brankovou čáru směrem do brankoviště soupeře.
 - Útočník vykopne brankáři míč z ruky.
 - Útočník úmyslně zasáhne míč rukou nebo jakoukoli částí **od lokte k ruce**.
 - Hráč je obviněn ze zbytečné hrubosti.
 - Útočník vstoupí do hry před hvízdou vedoucího.

Penalty se zaznamenávají v okamžiku přestupku, ale hra se nepřerušuje. Za každou zaznamenanou penaltu bude na konci hry soupeři přiznán jeden volný kop. Kop se provádí od brankové čáry trestajícího týmu. Brankáři budou moci při pokusu o volný kop chránit svou brankovou čáru.

Skopni kuželku

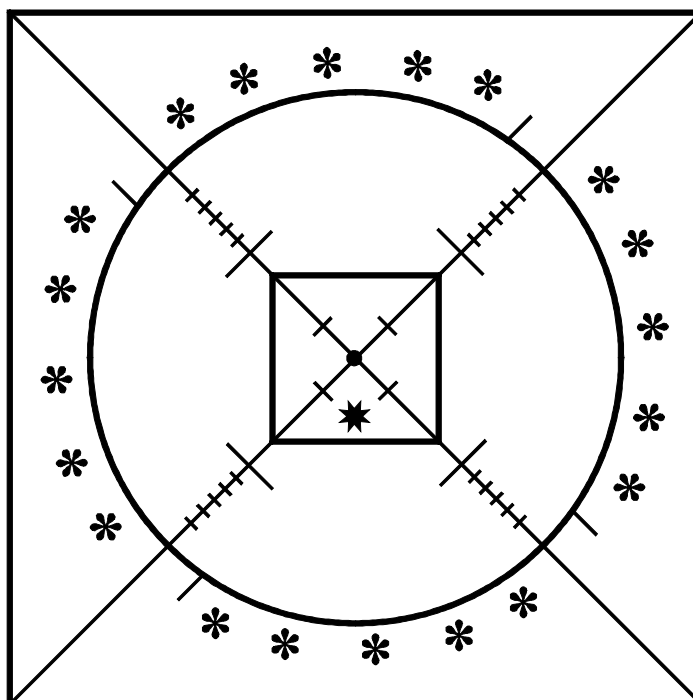


Hráči: Celé týmy

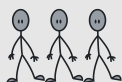
1. Všichni hráči se postaví na své kruhové/čtvercové čáry.
2. Vedoucí hry hodí míč směrem k jednomu z týmů.
3. Hráči kopou do míče a snaží se srazit středovou kuželku. Kdo kuželku srazí, získává pro svůj tým bod.
4. Vedoucí hry staví středovou kuželku, dokud všechny týmy nemají mnoho šanci začínat kopem a zasáhnout ji. Vítězem se stává tým, který kuželku srazí nejvícekrát.

Poznámka: Hráči nesmí překročit čáru kruhu/čtverce. Pokud se míč zastaví uvnitř kruhu/čtverce, vedoucí hry jej hodí směrem k týmu s nejmenším počtem bodů.

Varianty: Použijte dva nebo více míčků a dvě nebo více kuželek. Nebo vyměňte míč za sáček, který vedoucí hry uprostřed (viz obrázek) hází jednotlivým týmům; po nezdařeném pokusu hází tým, v jehož týmové zóně sáček skončil.



Dribling



Hráči: tři z každého týmu

1. Středovou kuželku umístěte do středu. (Středový sáček není pro tuto hru potřeba.)
2. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru s basketbalovým/jiným míčem. Další dva hráči stojí uvnitř kruhu v předávkové týmové zóně.
3. Po zapískání první hráč dribluje s míčem jedno kolo kolem kruhu. Předá míč druhému hráči, který dribluje jedno kolo a předá míč třetímu hráči. Když třetí hráč dokončí své kolo, zastaví se za svou barevnou kuželkou a snaží se míčen srazit středovou kuželku.
4. Vítězem se stává tým, který jako první srazí středovou kuželku.

Poznámka: Pokud hráč svým hodem mine kuželku, musí si dojít pro míč a před dalším hodem se vrátit na startovní pozici. Pokud hráč shodí při driblování jakoukoli barevnou kuželku, je diskvalifikován.

Varianty: a) Hráči střídají ruce při driblování kolem kruhu.
b) Použijte míče, do kterých lze místo driblování kopat, a kopněte míč na středovou kuželku, abyste ji srazili.

Basket'ácká štafeta



Hráči: 5 hráčů z každého týmu

1. Pět hráčů z každého týmu se postaví na protilehlou čáru hřiště do zástupu čelem k basketbalovému koši. První hráč dostane basketbalový míč.
2. Po zapískání předá první hráč míč mezi nohama dalšímu hráči a tak dále, dokud míč nedostane poslední hráč v řadě.
3. Poté dribluje s míčem přes celé hřiště a snaží se dát koš. Pokračuje ve střelbě, dokud míč neprojde obroučkou. Poté dribluje s míčem zpět k počáteční čáře a posílá ho mezi nohama svým spoluhráčům.
4. Hra pokračuje, dokud všech pět hráčů nedá koš. Když se pátý hráč vrátí do čela řady svého týmu, všech pět hráčů si sedne.
5. Vítězem se stává tým, který se jako první sedí ve svém prostoru (poté, co všech pět jeho hráčů dalo koš).

Poznámka: Hráči se nesmí úmyslně dotýkat soupeřových basketbalových míčů.

Varianty: a) Pro usnadnění hry můžete rozhodnout, že hráči musí zasáhnout pouze zadní desku.

b) Omezte počet hodů na koš pro každého hráče a za každý povedený hod udělte bonusové body.

c) Pokud nemáte přístup k basketbalovému vybavení, můžete odpovídajícím způsobem vyznačit čáry a házet míč do kbelíku apod.

Softbal

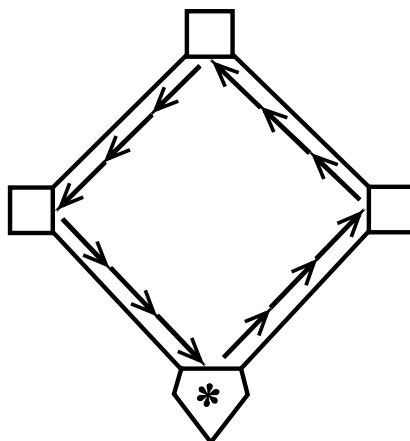


Hráči: Celá skupina rozdělená do dvou týmů

1. Oba týmy si určí pořadí pálkařů. Jeden tým (obrana) se rozprostře po hrací ploše, na které jsou postaveny mety. Druhý tým (útok) se rozestaví u domácí mety. První hráč útoku (pálkař) stojí se softbalovým míčem u domácí mety.
2. Pálkař hodí míč **kamkoli do hracího pole**. Jakmile míč vypustí, začne bez zastavení obíhat kolem met. Obránce získá míč a hodí ho hráči stojícímu na první metě. Ten ho hodí hráči stojícímu na druhé metě, který ho hodí hráči stojícímu na třetí metě, který ho hodí hráči stojícímu na domácí metě.
3. Pokud pálkař oběhne mety a stihne přiběhnout na domácí metu dříve, než se k pálkařům dostane míč, jeho tým získá jeden bod. Pokud míč obletí mety a je pod kontrolou bránícího hráče na domácí metě ještě dříve, než doběhne pálkař, je pálkař vyautován. Po třech autech si týmy vymění pozice.
4. Vítězem se stává tým, který má po odehrání určitého počtu směn více bodů.

Poznámky: Míč nemusí být chycen ve vzduchu, ale musí být v držení bránícího hráče, který se musí dané mety dotýkat, než může být odhozen na další metu. Jedná se o bezkontaktní sport. Pokud pálkař nebo obránce úmyslně narazí do soupeře, jeho tým ztrácí dva body.

Varianty: a) Nadhazovač hodí míč pálkaři, ten ho odkopne a pak běží na mety.
b) Nechte, aby si před výměnou pozic (směnou) zahráli všichni hráči.



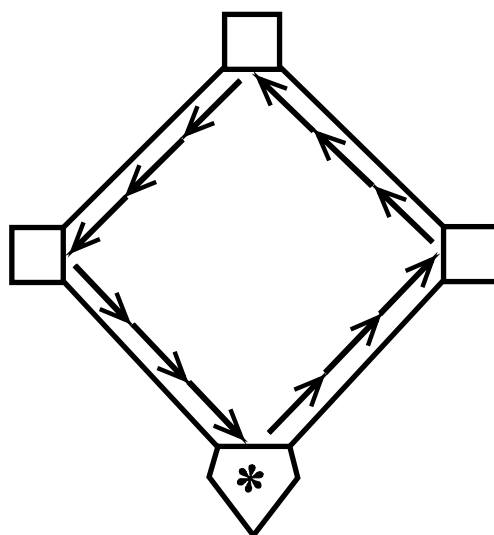
Kikbal



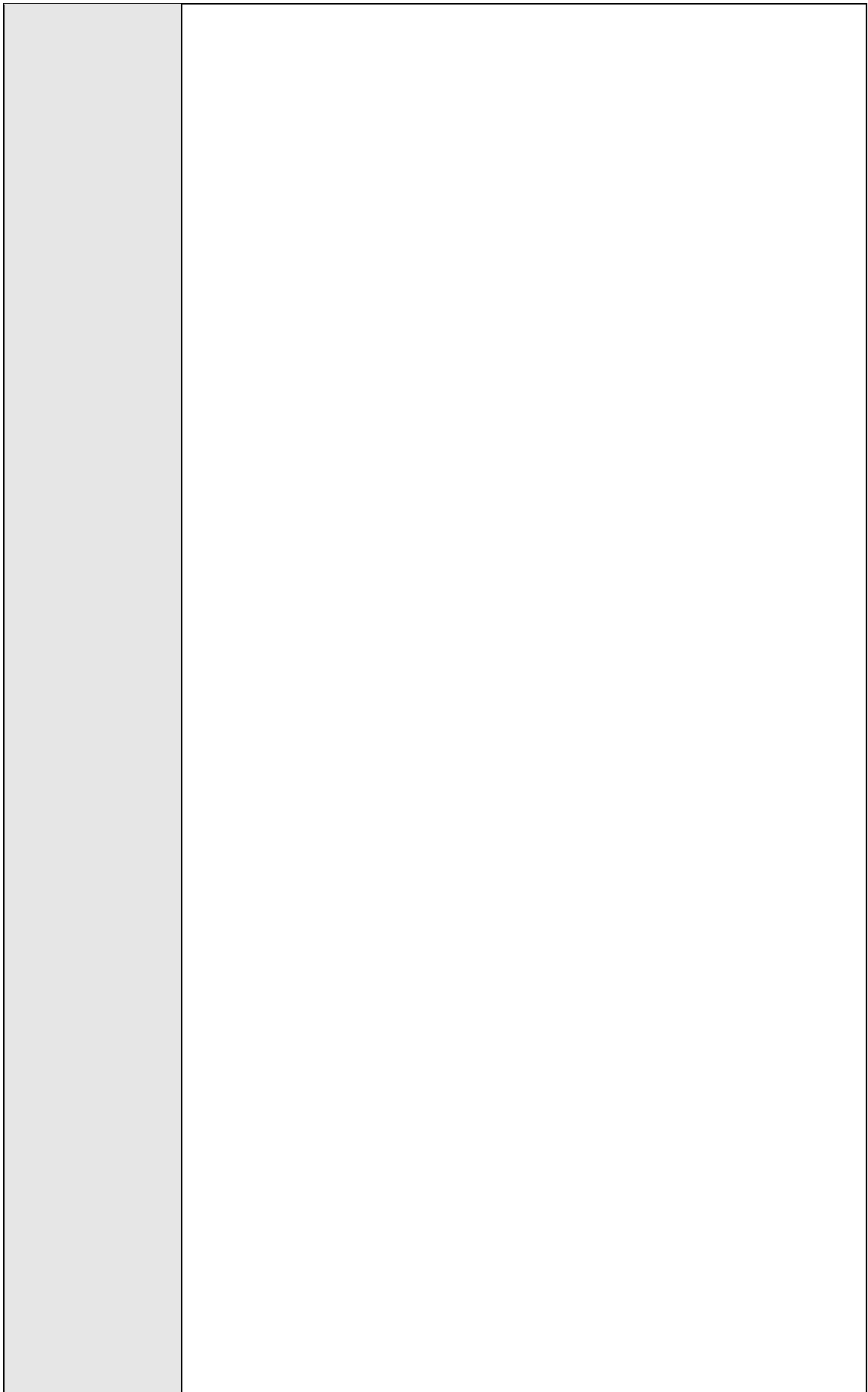
Hráči: 2 rovnoměrně početné týmy

1. Kickball se hraje stejně jako softball s následujícími změnami:
 - a) Nadhazovač kopne míč směrem k domácí metě.
 - b) Pálkař odkopne míč do hracího pole.
2. *Strike* (dobrý míč) je odpískán, když nadhozený míč proletí nad domácí metou ve výšce mezi zemí a koleny odkopávajícího pálkaře, aniž by ho pálkař odkopl.
 - Míč je odpískán jako špatný nadhoz (*faul*), pokud míč letí mimo domácí metu, nebo pokud míč proletí výše než nad koleny pálkaře.
 - Když jsou odpískány hráči dva špatné míče, získá pálkař právo odkopu ležícího míče z domácí mety.
3. Tým pálkařů získává *aut* z následujících důvodů:
 - c) Nadhazovači je odpískána kombinace dvou *striků* nebo *faulů* (míče odkopnutého mimo hřiště).
 - d) Obránce se dotkne míčem držícím v ruce právě probíhajícího běžce, který ještě není na domácí metě.
 - e) Běžec je zasažen hozeným míčem (kamkoli kromě hlavy).
4. Ulejšování (odkopnutí míče na velmi krátkou vzdálenost, aby běžec získal výhodu) není povoleno.
5. Vítězem se stává tým, který za určitý počet směn získá více bodů.

Varianta: U mladších hráčů nepoužívejte nadhazovače. Místo toho nechte pálkaře míč z domácí mety s malým rozběhem odkopnout.



Hry s pomůckami



Hledání pokladu



Verze do místnosti

Hráči: Celé týmy

1. Nejprve schovejte v místnosti předměty. Poté hráčům vysvětlíte pravidla a hranice hracího pole.
 - a) Jedním z těchto pravidel by mohlo být, že hráčům dovolíte ponechat si předměty, které najdou.
 - b) Nebo třeba musí hledat předměty, které vydávají zvuk, například natahovací hodiny, dětské hračky apod..
2. Píšťalka odstartuje hledání.
3. Vítězem se stává hráč, který najde dané předměty a přinese je vedoucímu, nebo najde nejvyšší počet jakýchkoli předmětů.

Poznámka: Pokud mají hráči potíže s nalezením daného předmětu, napovězte vedoucím týmů.



Venkovní verze

Hráči: Celé týmy

1. Určete hranice venkovního prostoru. Každému týmu dejte sběrný pytel. Po zapískání se týmy rozptýlí po ploše a hledají předměty, které začínají na písmena celé abecedy (bez nebo s diakritikou).
2. Vítězem se stává tým s nejvyšším počtem bodů.
3. Jeden bod se uděluje za každou položku, pokud bylo předchozí písmeno vynecháno
Za každou z položek, pokud následují v abecedě za sebou, se udělují dva body.

Poznámka: Možná budete chtít rozšířit klasifikaci hledaných předmětů, např. zda musí nebo nemusí být přírodní. Musí se však v dané oblasti nacházet.

Přetahovaná do čtyř stran



Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Umístěte barevné sáčky na nejvzdálenější značku pro každý tým. Do středu umístěte nekonečné lano*.
2. Dva hráči z každého týmu se chytí lana ve svém kvadrantu mezi nalepnými značkami*. Všichni hráči stojí jednou nohou ve středu kruhu.
3. Když se ozve písknutí, hráči táhnou lano směrem ke svému sáčku. V patnáctivteřinových intervalech se píská. Vedoucí týmů by pak měli posunout sáček svého týmu směrem do středu k další značce.
4. Vítězem se stává tým, který jako první uchopí svůj sáček, když se oba hráči drží lana.

Poznámky: Pokud tým uchopí svůj sáček, když nedrží lano, nepočítá se to. Hra pokračuje bez přerušení. Hráči si mohou nohama přitáhnout sáček blíž, aby ho mohli uchopit. Pokud byl sáček posunut nohou hráče, zůstane na svém novém místě, dokud nezazní hvizd píšťalky; poté se posune k další metě, ke které by měl být posunut, kdyby na něj hráč nedosáhl. Hráči nesmějí podnikat žádné další kroky k získání sáčku. Hráči by se neměli pouštět lana, dokud jim to vedoucí neřekne.

* Při této hře se používá nekonečné lano, které je v každém kvadrantu označeno dvěma (barevnými) uchopovacími značkami, mezi kterými je oba hráči musí držet.

Varianty: Dva hráči z každého týmu drží lano, jak je uvedeno výše, ale každý hráč si dřepne. Po zapískání se týmy snaží taháním a šubáním za lano vyvést soupeře z rovnováhy. Hráč, který položí ruku nebo jinou část těla na zem, uvolní lano nebo se postaví vzpřímeně, je vyřazen ze hry. Hra pokračuje, dokud nezůstane pouze jedno družstvo.

Trojnohý běh

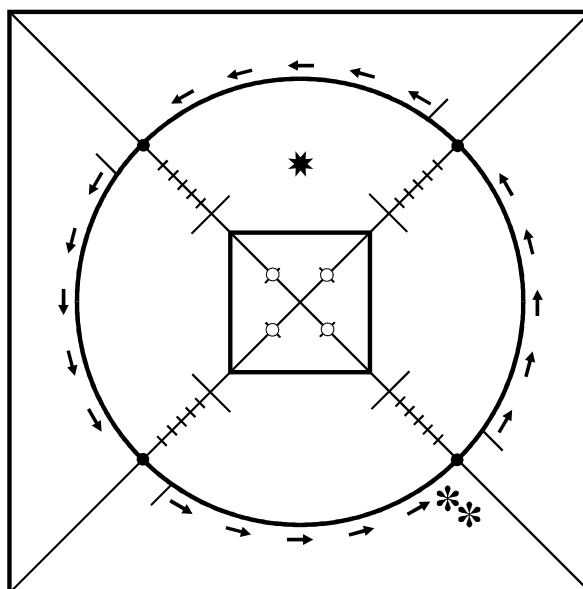


Hráči: 2 hráči z každého týmu

1. Do vnitřního malého čtverce postavte štafetový kolík (viz obrázek dole). Barevné kuželky dejte na jejich místa.
2. Dva hráči z každého týmu se postaví na startovní čáru. Pomocí suchého zipu připevněte pravý kotník vnitřního hráče k levému kotníku vnějšího hráče. Hráči by se měli vzájemně stabilizovat tím, že si dají ruce kolem ramen.
3. Po zapískání dvojice oběhnou dvě kola a pak kolem barevné kuželky svého týmu do středu, kde skopnou nebo srazí bodovací štafetový kolík. Dvojice, která tak učiní jako první, vyhrává.

Poznámky: Páry jsou vyřazeny, pokud srazí kruhovou kuželku nebo dostanou babu týmem, který je doběhne. Vedoucí mohou pomoci takto vyřazeným dvojicím okamžitě opustit kruh, aby nepřekážely dvojicím za nimi.

Varianty: Závodů na třech nohách se neběží v kruhu, ale jako liniové štafety. První dvojice běží z jednoho konce místnosti a zpět a pak plácne druhou dvojici, která akci opakuje.



Hry s nekonečným lanem



Sáček do kruhu

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte lano* do středu kruhu tak, aby stejná část smyčky byla v trojúhelníku každého týmu. Jeden hráč z každého týmu stojí na startovní čáře čelem ke středu a drží v ruce sáček.
2. Když se ozve píšťalka, hráč se pokusí hodit sáček do smyčky kruhového lana.
3. Deset bodů získá každý tým, který má ve smyčce sáček.

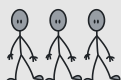
Poznámka: Vedoucí by měli sáčky rychle sbírat a předávat je dalšímu hráči, aby hra rychle pokračovala.

* Při této hře se používá nekonečné lano.

Varianta: Místo sáčků použijte *frisbee talíř*.

Švihadlová štafeta

Hráči: 3 nebo více hráčů z každého týmu



1. Umístěte kruhové kuželky na správná místa. Hraje stejný počet hráčů z každého týmu. Prvnímu hráči z každého týmu dejte švihadlo.
2. Na pokyn první hráči skáčou přes švihadlo kolem kruhu. Po dokončení jednoho kola předají švihadlo dalšímu hráči a tak dále.
3. Hráč, který shodí barevnou kuželku, je diskvalifikován.
4. Poslední hráč štafety běží do středu pro kuželku nebo sáček.

Hry s barevnou kostkou



Barevná honička

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Každý hráč stojí na své týmové zóně v malém čtverci uprostřed (nebo na políčku naproti své barvě).
2. Hodíte kostku. Barva, která padne, představuje osobu z týmu dané barvy, která musí pronásledovat ostatní tři hráče a dát babu co největšímu počtu protihráčů, než se oni dostanou za čáru svého týmu. Za babu můžete udělovat body pronásledovateli nebo naopak odečítat body týmu chyceného hráče.

Varianta: Hráč, jehož barva padla, se musí dostat za svou týmovou čáru, aniž by dostal bau od ostatních třech hráčů.

Pošli bombu

Hráči: 2-4 týmy

1. Hráči sedí v kruhu. Každému týmu dejte sáček odpovídající barvy, ale pruhovaný si ponechte.
2. Na písknutí si všichni podávají sáček proti směru hodinových ručiček. Vedoucí náhodně přidá do této štafety sáčků pruhovaný sáček. Přibližně za 10 sekund pak zapíská a předávání sáčků se zastaví. Každý, kdo po zapískání ještě předává sáček, vypadává.
3. Poté se hodí kostkou. Barva, která padne, označuje, který sáček je „vyřazovacím sáčkem“. Hráč, který ho drží, vypadává. (Pruhovaný sáček odpovídá stranám kostky se šipkou nebo očima, takže je větší pravděpodobnost, že se pruhovaný sáček stane vyřazovacím.)
4. Hra pokračuje, dokud nezůstane pouze jeden tým, nebo podaném počtu kol.

Varianty: Použijte výše uvedená pravidla s tím rozdílem, že ten, kdo drží sáček dané barvy na kostce, naopak **získává 1 bod** a ten, kdo má sáček barvy na protilehlé straně kostky (dotýkající se podlahy), **ztrácí 1 bod** (nebo vypadává ze hry). Hra pokračuje, dokud jeden tým nezíská 10 bodů nebo dokud jeden tým nevypadne. Vítězí tým, který má po skončení hry nejvíce bodů.

Hry s barevnou kostkou



„Chodí Pešek okolo“

Hráči: Celá skupina

1. Celá skupina stojí na kruhové/čtvercové čáře (aby za sebou nestáli hráči stejného týmu).
2. Po zapískání začnou chodit dokola. Po druhém zapískání se ihned zastaví.
3. Hodíte kostku; barva, která padne, označuje týmovou zónu, ze které vypadávají všichni hráči, kteří tam stojí.
4. Pokračujte, dokud nezůstane poslední tým, a přidejte mu body za první místo, body za druhé místo předposlednímu týmu atd.

Seber sáček podle barvy

Hráči: Celé týmy se 6 hráči v každém týmu

1. Tuto hru hrajte stejně jako hru „Seber sáček“ s tím rozdílem, že každému hráči je přidělena jedna ze šesti stran kostky (červená, modrá, zelená, žlutá, oči a šipka).
2. Hodíte kostkou; strana, která padne, určuje, kteří hráči mají běžet do středu pro sáčky.

Ztroskotání lodi

Hráči: Celá skupina

1. Všichni hráči začínají uprostřed Awana čtverce.
2. Hodíte kostkou. Barva, která padne, určuje čáru, za kterou se hráči mají dostat. Pokud padne šipka, běží všichni směrem, kterým ukazuje. Když ukazuje do rohu, hází se znovu. Pokud se zobrazí černé oči, běží všichni hráči do malého středového čtverce.
3. Hráč, který se dostal za čáru poslední, vypadává. Pokračujte ve hře, dokud nezůstanou čtyři hráči, poté lze udělit body za první, druhé, třetí a čtvrté místo.

Poznámka: Pokud je skupina velká, uspořádejte oddělené hru pro chlapce a dívky. Černé kolečko může být „žolíkem“; pokud padne, může vedoucí hry pro žolíka vymyslet nějaké jiné pravidlo, kterým se hráči budou řídit.

Hry se zavázanýma očima



Na ovečku

Hráči: Celá skupina

1. Připevněte zvonek nebo několik zvonků na šňůrku, kterou lze nosit kolem krku. Vyberte si hráče, který bude „ovečka“, a zavěste mu zvonek na krk. Všem zbývajícím hráčům zavažte oči.
2. Když se ozve píšťalka, snaží se hráči se zavázanýma očima dát babu hráči se zvonkem.
3. kdo dá babu „ovečce“, stane se novou „ovečkou“. Bývalá ovečka si s ním vymění šátek přes oči.

Poznámka: Hráč se zvonkem nesmí zvonek nijak držet, aby nezvonil. Může chodit pomalu nebo stát na místě, aby nebyl odhalen, ale na zvonek nesmí sahat.

Varianta: Ovečce, která má zvonek, zavažte oči a nechte ji, aby se pokusila dát babu ostatním hráčům, kteří mají také zavázané oči. Když dá někomu babu, jeho tým ztrácí bod. Po třech minutách ovečku vyměňte.



Slepá dráha

Hráči: 2 na tým

1. Požádejte o dva hráče z každého týmu. Jednomu hráči zavažte oči a postavte oba na startovní čáru.
2. Připravte překážkovou dráhu s překážkami, pod kterými se dá prolézt, přelézt je nebo obejít (například židle, stůl a herní vybavení).
3. Druhý hráč vede „slepého“ hráče přes překážkovou dráhu. Pokud se „slepý“ hráč dotkne některé z překážek, je diskvalifikován.
4. Po dokončení kola vede vidící hráč „slepého“ do středu pro kuželku nebo sáček.

Poznámka: Tato hra se nemusí hrát v Awana čtverci, vedoucí může vyznačit jinou překážkovou dráhu.

Sprint slepců



Hráči: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru s papírovým sáčkem na hlavě nebo s páskou přes oči.
2. Po zapískání oběhne hráč jedno kolo a pak se snaží běžet do středu pro kuželku nebo sáček. Členové týmu ho mohou navádět, ale jen slovně.

Poznámka: Tato hra se musí hrát na místě, kde nehrozí zakopnutí a nějaké překážky.

Varianty: Jeden hráč z týmu běží za „slepým“ běžcem a navádí ho na trať. Může používat pouze slova „doprava“, „doleva“ nebo „stop“, ale nesmí se slepce dotknout. Nebo, aby se vybudovala důvěra mezi awaňáky a vedoucími, může vést slepce jeho vedoucí za ruku.

Obíhačky s oblékáním



Oblékání s oblékáním

Hráči: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky. Jeden hráč z každého týmu stojí na své startovní čáře a drží bundu velikosti dospělého.
2. Po zapískání si každý hráč oblékne bundu a běží jedno kolo kolem kruhu do středu pro kuželku.

Poznámka: Hráči se nemohou rozběhnout, dokud nemají na sobě bundu.

Varianty: Hráč si musí bundu úplně zapnout na knoflíčky nebo na zip, než může vyběhnout. Nebo zkuste hru připravit jako štafetu, kdy se bunda předává od jednoho hráče k druhému.



Tátovy boty

Hráči: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky. Jeden hráč z každého týmu si přes své boty obuje pánské boty a postaví se na startovní čáru.
2. Po zapískání hráč oběhne čtvrtinu nebo polovinu kruhu k další týmové kuželce.
3. Poté si sundá boty a běží do středu pro kuželku.

Poznámka: Zdůrazněte, že hráči mohou šoupat nohama, aby se vyhnuli riziku zakopnutí.

Klokani štafeta



Hráči: Celé týmy

1. Hráči se seřadí na úhlopříčné čáře svých týmů do zástupu čelem ke startu asi metr od sebe a první hráč v každém týmu drží tyč, klacek nebo lano.
2. Když se ozve píšťalka, první a druhý hráč v zástupu uchopí tyč. Podrží ji **co nejnižší u země** a postupují po obou stranách zástupu svého týmu tak, aby jejich spoluhráči mohli tyč přeskočit.
3. Jakmile všichni tyč přeskakují a tyč se dostane na konec zástupu, běží **hráč č. dvě** s tyčí zpět na začátek zástupu, který se mezitím posun o jednu pozici dozadu.
4. Hráč č. 2 se spojí s hráčem č. 3 (v pořadí zástupu), oba uchopí tyč a vše se opakuje (celý tým přeskáká tyč).
5. Jakmile se první hráč dostane na svou původní pozici při začátku hry, běží do středu pro kuželku.

Fixová štafeta



Hráči: 5 hráčů z každého týmu (nebo celé týmy)

1. Hráči každého týmu vytvoří zástup na vyznačené startovní startovní čáře. Na druhém konci místnosti je postavený flipchart. První hráč dostane fix.
2. Po zapískání běží první hráč k tabuli a nakreslí domluvený obrázek, symbol, nebo slovo.
3. Poté běží zpět ke své čáře a předá fix druhému hráči. Druhý hráč pak celou akci zopakuje.
4. Hra pokračuje, dokud poslední hráč týmu neudělá značku a nevrátí se a plácne svého spoluhráče.
5. Vítězí tým, který je první zpátky na startu a má správně provedené všechny značky.

Poznámky: Tato aktivita je vhodná k propojení s učením úryvků z Písma. Vedoucí hry může dát hráčům pokyn, aby napsali další pokračující slovo biblického verše, který se učí v příručce. Vyhrává tým, který jako první správně napíše celý verš. Pokud je něco napsáno špatně, musí některý z dalších členů týmu využít svůj tah, aby to přeškrtl a napsal správně.

Postav věž



Hráči: 10 hráčů z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky. Do malého čtverce ve středu postavte v každém ze čtyř jeho kvadrantů věž z 10 kostek. Hráči se postaví na své týmové čáře vedle sebe.
2. Když zazní píšťalka, první hráč běží k věži a odstraní vrchní blok. Položí jej na zem vedle věže a běží zpět a plácne druhého hráče.
3. Druhý hráč běží k věži, odstraní druhý blok. Položí jej na kostku odstraněnou prvním hráčem (začne stavět druhou identickou věž) a běží plácnout třetího hráče.
4. Každý další hráč odstraní z původní věže jeden blok a umístí jej na stavbu nové věže. Když poslední hráč umístí poslední kvádr na novou věž a ujistí se, že věž nepadne, běží zpět a kolem kruhové kuželky svého týmu do středu pro středovou kuželku.

Poznámky: Druhá věž musí být postavena ve stejné konfiguraci jako první věž. Vítězný tým je určen až po konečném rozhodnutí vedoucího hry, že se druhá věž podobá té první. První místo získá tým, který jako první dokončí správně postavenou věž.

Holubice a Orlové



Hráči: Celá skupina rozdělená do dvou týmů

1. Vyznačte nebo nalepte tři rovnoběžné čáry, jednu uprostřed místnosti (nebo hřiště) a dvě symetricky na protilehlých stranách hrací plochy. Za těmito čarami jsou tzv. bezpečnostní zóny.
2. Týmy se postaví na obě strany středové čáry čelem k sobě. Jeden tým se jmenuje Holubice a druhý Orli.
3. Pokud vedoucí hry zavolá „holubice“, musí se tento tým otočit a běžet do své bezpečnostní zóny. Družstvo Orlů je pronásleduje. Pokud dá orl babu holubici, chycený hráč se změní a stane se orlem. Když už jsou všichni hráči v bezpečnostní zóně nebo chycení a proměnění, vedoucí hry je opět svolá zpět na obě strany středové čáry. Pokud vedoucí hry zavolá „orli“, musí běžet do své bezpečnostní zóny orli, zatímco holubice je honí a proměňují je v holubice.
4. Hra pokračuje, dokud je o ni zájem, nebo dokud nejsou všichni členové jednoho týmu vyřazeni.

Poznámky: Pokud se tato hra hraje v interiéru, měly by být bezpečnostní zóny v bezpečné vzdálenosti od stěn, aby se prchající děti nezranily o zeď. Povzbuzujte hráče, aby dávali babu jemně a nesráželi se. Chvalte ty hráče, kteří přiznají, že dostali babu.

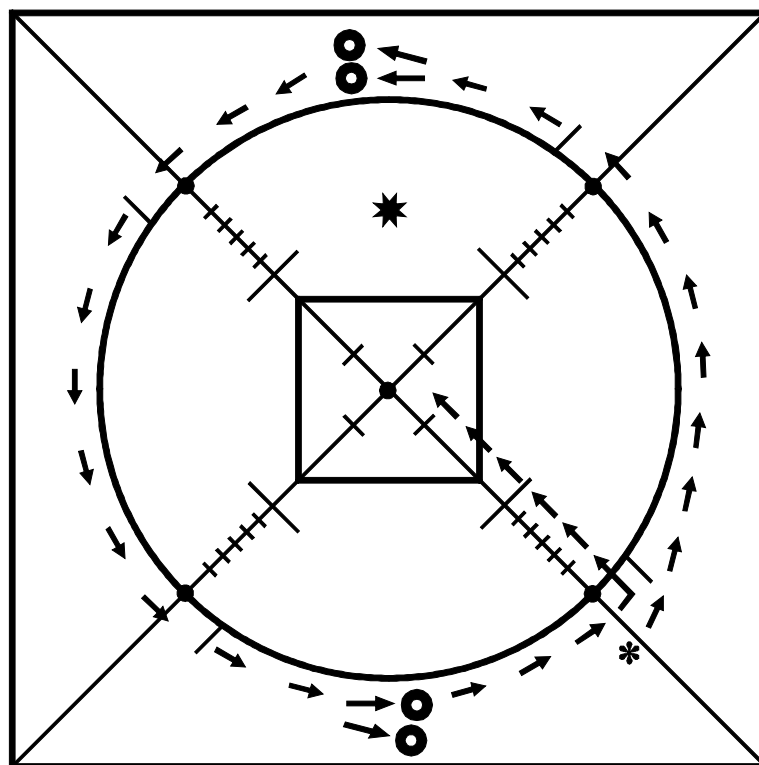
Prolez obručí



Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Umístěte barevné kuželky. Na dvou protilehlých místech kruhové dráhy drží vedoucí týmů ve svislé poloze dvě obruče (drží je vedle sebe, aby mohli prolézt případně dva hráči vedle sebe a navzájem se nebrzdili).
2. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru.
3. Po odstartování hráč obíhá jedno kolo a na každé pozici projede jednou ze dvou obručí. Když hráč oběhne jedno kolo, běží do středu pro kuželku.

Poznámka: Každý hráč musí prolézt na obou pozicích jednou z obručí. Vedoucí, kteří drží obruče, mohou hráčům napovědět, kterou obručí mohou prolézt, aby se hra nezdržovala.



Ukradni vlajku



Hráči: Celá skupina, rozdělená do 2 týmů, hraje se venku

1. Hrací pole by mělo být poměrně rozlehlé, s velkým množstvím budov nebo přírodních krytů. Stanovte linii, která rozdělí hrací pole na **přibližně dvě stejné části**. Dělicí čarou může být existující prvek, například plot, potok nebo silnice, nebo ji lze vyznačit provazem.
2. Oběma týmům vysvětlíte hranice a pravidla.
3. Každý tým dostane svou vlajku (může to být starý ručník nebo kus látky odlišný od vlajky druhého týmu). Má 15 minut na úpravu dvou prostor své základny. Prvním prostorem je „vězení“ – malé území označené větvemi nebo čarami. Tam bude každý tým zadržovat chycené hráče soupeřova týmu. Druhým prostorem je území pro svou vlajku. Vlajka musí být umístěna na otevřeném prostranství, ne výše než 1,5 metru nad zemí. Kolem vlajky je vyznačen kruh o průměru cca 3 metry. Hráči každého týmu by se měli viditelně odlišovat (např. barvou trička nebo barvou pásky na předloktí apod.).
4. Cílem hry je ukrást soupeřovu vlajku. Hra by měla být naplánována na 2-3 hodiny. Hra začíná a končí po zaznění píšťalky. Hráči se vplíží do soupeřova prostoru, najdou místo soupeřovy vlajky a snaží se ji ukořistit a vrátit se s ní do svého prostoru, aniž by dostali babu. Hráč z týmu 1, který dostane v oblasti soupeřova týmu 2 babu, je zajat musí být hráčem 2 odveden do vězení. Vězně lze osvobodit, když se někdo jejich vlastního týmu proplíží soupeřovou oblastí, aniž by dostal babu, a vstoupí do vězení. Jakmile hráč pronikne takto do vězení, může vzít až dva vězně a eskortovat je bezpečně se zvednutýma rukama nad hlavou zpět do své oblasti. Nemohou se však zapojit do hry, dokud nepřekročí dělicí čaru.
5. Kruh kolem vlajky každého týmu je volnou zónou. Pokud se hráč soupeřova týmu proplíží do této zóny, nemůže dostat babu. Hráči týmu 2 mohou zónu hlídat, ale dát mu babu mohou, až opustí tuto bezpečnou zónu. Hráči se mohou dotknout vlastního praporu pouze tehdy, když chytí soupeře, který jej nese mimo volnou zónu. Musí vlajku okamžitě vrátit do své volné zóny na původní místo. Hráč soupeřova týmu se může pokusit vlajku během jejího vracení ukrást, ale pokud dostane babu, stává se vězněm.
6. Jakmile se vlajka dostane do soupeřova území, hra končí, a tým, který získal vlajku soupeře, vítězí.

Poznámky: Všichni hráči musí během hry zůstat ve svém území. Když hráč z jakéhokoli důvodu opustí hranice svého území (potřebuje napít, na WC apod.), musí se nejprve vrátit na vlajkovou základnu svého týmu a teprve pak se znovu pustit do hry.

Varianta: Pro starší hráče může být zajímavé hrát tuto hru v noci.

Hry v místnosti

Hry v sedě



Poznávací piškvorky

Hráči: Celá skupina

1. Jakmile děti přijdou, nechte je napsat své jméno na papírek a vložit do krabice. Každému pak dejte tužku a list papíru, na kterém je matice políček na piškvorky (např. 5x5).
2. Každý hráč získává do každého políčka podpisy od jiných hráčů.
3. Poté, co jsou všechny archy kompletně podepsány, vytahuje z krabice lístečky se jmény.
4. Jakmile se ozve jméno, příslušný hráč vstane a řekne: „Ahoj“. Pokud mají jeho jméno na svém papíře, zaškrtnou si toto políčko.
5. Vítězem se stává hráč, který si jako první odškrtná všechna políčka v řadě (horizontálně, vertikálně nebo diagonálně).

Poznámka: Vyzkoušejte tuto aktivitu během jedné z prvních schůzek klubového roku.



Čí je židle?

Hráči: Celá skupina

1. Před začátkem hry nakreslete nebo vystřihněte z časopisů obrázky ovoce a přilepte je na tužší papír. Ovoce lze nahradit zvířaty, auty nebo květinami.
2. Každý list opatřete provázkem dostatečně dlouhým, aby šel přetáhnout přes hlavu dítěte.
3. Všichni hráči dostanou kartu s ovocem (dva nebo více hráčů by mělo mít stejné ovoce). Hráči sedí v kruhu na podlaze nebo na židlích. Jeden hráč stojí uprostřed kruhu.
4. Hráč uprostřed vyvolá název ovoce. Všichni hráči, kteří mají na sobě toto ovoce, si musí navzájem vyměnit židle. Současně se hráč uprostřed snaží dostat na jednu z židlí, která se tím uvolnila.
5. Ten, na koho židle nezbyla, jde do středu a vyvolává další ovoce.

Hry v sedě



Čí je kobereček?

Hráči: Celá skupina

1. Připevněte malé koberečky nebo listy papíru kolem podlahy do kruhu, aby neuklouzaly. Použijte o jeden koberec méně, než je počet hráčů. K přehrávání hudby použijte klavír nebo magnetofon. Hráči se seřadí na kruhové čáře, každý vedle koberce.
2. Když začne hrát hudba, děti chodí v zástupu kolem koberečků. Když hudba přestane hrát, děti se mají postavit nebo posadit na nejbližší koberec. Hráč bez koberce je vyřazen a sedne si dovnitř kruhu. Odstraňte jeden koberec a pokračujte ve hře, přičemž s každým vyřazeným hráčem odstraňte další kobereček, dokud nezůstanou pouze dva hráči a jeden kobereček. Tito dva hráči jsou vítězi.

Poznámky: ve větších klubech použijte o tři nebo čtyři koberečky méně, než je hráčů. Tato hra zabere hodně času na přípravu.



Kdo má narozeniny?

Hráči: Celá skupina

1. Všichni hráči sedí na židlích v kruhu čelem ke středu. Uprostřed kruhu by měla stát jedna osoba bez židle.
2. Vedoucí hry stojí mimo kruh a vyvolává libovolné tři měsíce v roce. Po vyvolání posledního měsíce každý, kdo má narozeniny v jednom z těchto tří uvedených měsíců, vstane a pokusí se zaujmout jiné místo. (Žádný z hráčů, který má v ony měsíce narozeniny, si nesmí ponechat své místo.) Kdo v každém kole zůstane bez místa, opouští hru a jedna židle je odstraněna. S odnášením židlí může pomoci vedoucí hry nebo vedoucí týmu.
3. Když vedoucí hry zavolá: „přestupný rok“, musí si najít jiné místo všichni.
4. Poslední dva hráči jsou vítězi.

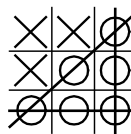
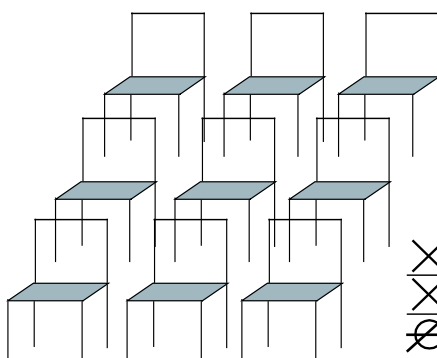
Lidské piškvorky



Hráči: Tato hra je určena pro 2 týmy po 9 (nebo 18 hráčích), ale lze ji upravit pro menší nebo větší skupinu.

1. a hrací ploše jsou umístěny dvě sady židlí 3 x 3 židle (viz obrázek níže).
2. Rozdělte hráče do dvou týmů a nechte je stát na pačných stranách místnosti. Jeden tým představuje X; zkříží ruce nad hlavou. Druhý tým představuje O; natáhnou ruce nad hlavu a dotknou se rukama, aby vytvořili O. Hráči jsou postupně očíslováni podle velikosti.
3. Po vyvolání čísla si dva hráči s tímto číslem vyberou židli ve svých oblastech a udělají příslušné znamení X nebo O. Když je vyvoláno druhé číslo, dva hráči s tímto číslem si sednou na prázdnou židli. Hra pokračuje, dokud jeden tým nemá tři své hráče (O nebo X) v linii – horizontálně, vertikálně nebo diagonálně. Pokud žádný tým nezíská tři hráče v linii nebo pokud oba týmy získají tři hráče v linii současně, nikdo nevyhrává.

Poznámka: Pokud nemáte k dispozici židle nebo chcete hrát venku, můžete židle vynechat a nechat hráče sedět na zemi.



Varianta: Místo volání čísel uveďte něco, co musí mít návštěvníci klubu na sobě, aby mohli zaujmout místo. Některé příklady jsou následující:
barva trička,
vestička
Svatojáneků; brýle;
náušnice; klobouk
apod.

Pošli to dál



Pošli to dál

Hráči: Celé týmy

1. Celá skupina vytvoří kruh. Každý dostane předmět, který může být velký, malý nebo libovolného tvaru (např. míč, plyšový medvěd nebo herní vybavení.) Předměty mohou být věci, které si děti přinesou do klubu, nebo ty, které přinesou vedoucí.
2. Na písknutí všichni hráči předají své předměty osobě vpravo, přičemž předměty musí být neustále v pohybu.
3. Když někomu předmět spadne, musí opustit hru, ale jeho předmět zůstává ve hře.
4. Jak hra postupuje, stále více hráčů ji opouští. Je stále těžší a těžší vyhnout se upuštění předmětu, protože předmětů je více než lidí.
5. Vítězem se stává ten, kdo zůstane ve hře jako poslední.

Poznámka: Hráči mohou sedět nebo stát.



Pošli míč

Hráči: Celá skupina

1. Nakreslete na podlahu kruh nebo použijte herní čtverec. Vyberte jednoho hráče, který se postaví do kruhu.
2. Ostatní hráči se rozprostřou kolem kruhu. Jeden z hráčů drží velký míč.
3. Po zahájení hry hráč s míčem hodí míč jinému hráči stojícímu v jiné části kruhu. Hráč uprostřed se snaží míč zachytit. Když hráč v kruhu míč chytí, hráč, který ho hodil, se k němu do kruhu připojí. Vítězi se stávají poslední dva hráči, kteří zůstali vně kruhu.

Poznámky: Pokud hráč mimo kruh hodí míč jinému hráči ve stejné části kruhu, musí se připojit k hráčům v kruhu. Pokud hráč uvnitř kruhu míč chytne, připojí se k ostatním hráčům vně kruhu. Hráč, který míč hodil, se stává středovým hráčem.

Stolní hry



Kouzelná uklízečka

Hráč: 1 za tým

1. Na malý stůl položte ubrus (ideální je čtvercový stůl). Na ubrus položte hrací sáčky, míčky nebo různé jiné předměty (například papírový sáček, pero, tužku, lžíci, gumu nebo gumu, papíry nebo brčko).
2. Po zapískání hráč rychle strhne ubrus ze stolu, ale tak šikovně, aby předměty zůstaly na stole. Hráči získávají body za předměty, které zůstanou na stole.



Kimovka

Hráč: 1 na tým

1. Na malý čtvercový stolek položte papírový sáček s věcmi (například pero, tužku, lžíci, gumu nebo gumu, papíry nebo brčko). Papírový sáček uprostřed něčím přikryjte.
2. Na pokyn přiběhne hráč z každého týmu do středu a odstraní příkrývku. Mají předem určený čas na to, aby si věci v pytli prohlédli.
3. Na další pokyn se vrátí ke svému týmu a řeknou svému týmu, co viděli. Vítězný tým musí přesně odříkat názvy předmětů v sáčku.

Varianta: V samostatných sáčkích, které jsou očíslovány nebo nějak jinak označeny, jsou umístěny různé předměty. Hráč místo toho, aby se do sáčku podíval, sáhne do sáčku a identifikuje předmět pouze pohmatem. Hráč si svůj odhad zapíše. Hra pokračuje, dokud každý hráč nenahmatá všechny sáčky na stole.

Hry s papírem



Scrabble ze jmen

Hráči: Celé týmy

1. Cílem hry je vytvořit slova, která odpovídají tématu s písmeny jmen členů týmu. Každému členu týmu dejte papír, pero a nůžky. Každý člen týmu napíše na list papíru své jméno a rozstříhá písmena.
2. Vedoucí hry vyhlásí téma (zvíře, květina, ryba, pták, osoba nebo místo v Bibli, jídlo, země atd.) Členové týmu z vystřižených písmen vytvoří slova vztahující se k tématu a pak je zapíší.
3. Po třech minutách týmy vyhlásí slova, která vytvořili. Vyhrává ten tým, který složí nejvíce slov.

Varianta: Napište písmena na chodidlech hráčů.

Po oznámení slova nechte děti, aby si sedly nebo lehly a přiložily chodidla k sobě tak, aby se mohlo slovo z jejich chodidel přečíst.



Rozstříhaný verš

Hráči: Celé týmy

1. Předem si napište biblické verše na list papíru a vystříhněte jednotlivá slova.
2. Během herní části obdrží každý tým identickou sadu slov. Po zapískání se týmy snaží seřadit slova do správných biblických veršů. Vítězí tým, který dokončí svůj verš jako první.

Hry s papírem



Proč – Protože

Hráči: Celá skupina

1. Rozdejte všem hráčům dva listy papíru. Na jeden napište libovolnou otázku, která začíná slovem „Proč“, aby dokončili otázku. Až to dokončí, papíry posbírejte. Příklady otázek: 1) Proč svítí slunce? 2) Proč chodíme do školy?
2. Na druhý list napište odpovědi, které začínají slovem „Protože“: například „Protože hodně jím“. (Hráči se mohou psát i věty, které neodpovídají jejich předchozím otázkám; na hru to nebude mít vliv.) Tyto odpovědi také posbírejte, ale nechte je na samostatné hromádce. Náhodně je rozdělte mezi hráče a každému dejte jeden list z hromádky „Proč“ a jeden z hromádky „Protože“. Hráči se střídají ve čtení otázek a následných odpovědí. (Hra je pro radost.)



Číselná kombinace

Hráči: Celé týmy

1. Každému týmu dejte papír a tužku (a případně kalkulačku). Rozhodněte se pro cílové číslo v rozmezí 17-30, které dětem řeknete.
2. Každý tým hodí čtyřikrát kostkou a čísla si zaznamená. Tým se snaží přiblížit cílovému číslu libovolnou kombinací těchto čtyř čísel pomocí sčítání, odčítání, násobení nebo dělení. Pokud je například cílové číslo 20 a tým hodí 3, 4, 1 a 5, nejbližší výpočet číslu 20 může být např.: $3 \times 4 + 5 = 17$ nebo $34 - 15 = 19$. Pro Svatojáanky, používejte pouze sčítání nebo odčítání.
3. Vítězí tým, který se svojí kombinací čísel nejvíce přiblížil cílovému číslu.

Stovka



Hráči: Celá skupina

1. Každý hráč dostane list papíru. Hráči jsou v kruhu s kostkou (jednou z dvojice kostek) a perem uprostřed.
2. Vyberte hráče, který začne házet kostkou. Každý hráč hází pouze jednou, aby mu padla buď 1 nebo 6. Pokud 1 nebo 6 nepadne, musí hráč předat kostku dalšímu hráči.
3. Když hráči padne 1 nebo 6, vezme si pero a začne na papír psát čísla od 1 do 100.
4. Jakmile poslední hráč hodí 1 nebo 6 a začne psát, další hráč okamžitě vezme kostku a pokouší se hodit 1 nebo 6. Hra pokračuje dokola, dokud některý hráč nehodí 1 nebo 6. Tento hráč si vezme od píšícího hráče pero a snaží se napsat čísla od 1 do 100 na svůj vlastní papír.
5. Vítězem hry se stává ten, kdo jako první dosáhne „čitelně“ 100!

Poznámka: Vedoucí hry musí rozhodnout, zda jsou čísla dostatečně čitelná pro výhru. Pokud nejsou, hra pokračuje, dokud vedoucí hry neschválí čitelnou sadu čísel.

Varianty: Místo čísel to mohou být biblické knihy nebo nový verš, který se právě učí: hráč vypisuje biblické knihy, jak jen může (musí být v pořadí), nebo slova verše či biblického verše.

Hry v malé skupině



Zlatá brána

Hráči: Celá skupina rozdělená na poloviny

1. Polovina skupiny se rovnoměrně rozprostře po dvojicích na kruhové dráze běžce v Awana čtverci. Každá dvojice se postaví čelem k sobě a spojenýma rukama nad hlavou vytvoří „zlatou bránu“. Ostatní hráči stojí na kruhové čáře.
2. Po zapískání začnou hráči procházet nebo probíhat „branami“. Když vedoucí hry zapíská, hráči tvořící brány spustí stále spojené ruce dolů a je-li v bráně zrovna nějaký hráč, je chycen.
3. Každý hráč chycený v bráně se spojí s jiným chyceným hráčem a vytvoří nové brány. Hra pokračuje, dokud nejsou chyceni všichni hráči.



Správně – Špatně

Hráči: Čtyři stejně početné týmy

1. Předem si napište několik otázek, které se týkají lekcí z příruček, poselství na společné části nebo z Bible obecně.
2. V místnosti vyznačte dvě pole na opačných koncích místnosti a týmy si přidělí čísla.
3. Vyvoláním čísla určíte, který hráč ze čtyř týmů čtverce poběží do středu, kde jim přečtete otázku. Pokud je odpověď na otázku správná, běží dotyční hráči do pole označené „správně“, pokud je nesprávná, běží do opačného pole.
4. Vítězem se stává to družstvo, které má více hráčů v poli „správně“.

Hry se sáčky



Sáčková házená

Hráči: Stejně početné týmy

1. Na obou koncích herní plochy vyznačte dvě rovnoběžné čáry.
2. Každý z týmů se seřadí do zástupu za jednu z čar. První hráč v každém týmu drží tři sáčky.
3. Po zapískání běží první hráč k protější čáře. Zpoza této čáry hází jeden sáček po druhém druhému hráči v pořadí stojícímu za původní čarou. Když druhý hráč chytí všechny tři pytlíky, přeběhne k protější čáře a akci zopakuje.
4. Když poslední hráč proběhne protější čarou, celý tým si sedne. Tým, který tak učiní jako první, je vítězem.

Poznámka: Pokud hráč chytač nebo házeč musí překročit čáru, aby si doběhl pro sáček, který nebyl zachycen, musí se nejprve vrátit za čáru, a teprve pak pokračovat ve hře (buď chytání nebo házení zbylých sáčků).

Varianta: Házejte jedním sáčkem, jedním malým míčem a jedním větším míčem apod.

„Čára“ se sáčkem

Hráč: 1 hráč z každého týmu

Vyznačte si na podlaze plochu a rozdělte ji čarami na bodově odstupňované pole. Označte házecí čáru.

1. Jeden hráč z každého týmu se postaví na házecí čáru se sáčkem v ruce.
2. Každý hráč postupně hází sáček do vyznačeného prostoru. Každému hráči z týmu se zaznamenají získané body. Vítězí tým, který získá po vystřídání stejného počtu hráčů nejvíce bodů.

Poznámka: Pokud hráč překročí čáru hodu, je diskvalifikován.

Varianty: Čtyři hráči házejí současně své sáčky do středu Awana čtverce. Soupeřovy sáčky mohou být vyraženy z různých bodových oblastí (nebo do nich). Každý tým hází stejný počet hodů. Oblasti ve středu čtverce můžete vyznačit např. nekonečným lanem.



Sáčkový basketbal



Hráč: 1 na tým

1. Do středu herního prostoru umístěte kbelík.
2. Hráč z každého týmu se postaví na čáru svého týmu se sáčkem v ruce.
3. Na pokyn se pokusí hodit sáček do kbelíku. Udělte tři body, pokud sáček visí na okraji koše, dva body, pokud spadne do koše, a jeden bod, pokud dopadne těsně mimo ale dotkl se koše.

Varianty: Tuto hru lze obměnit tak, že hráči budou sedět na zemi nebo na židlích. Nebo pokud máte přístup k basketbalovému koši, nechte děti házet sáček do koše. Další možností by bylo malé frisbee, které by se děti snažili prohodit obručí nebo do hodit do kbelíku.

Chcete-li hru urychlit, můžete nechat hrát dva hráče z každého týmu najednou, nebo může hrát celá skupina najednou. Pokud má váš klub k dispozici větší množství sáčků, dejte každému hráči jeden. Všichni hráči se seřadí na čáře čtverce a najednou házejí; každý kdo dostane svůj sáček do kbelíku, boduje. Pokud váš klub nemá tolik sáčků, zkuste jiné předměty, které můžete barevně odlišit. Celkově by se tato hra mohla hrát s několika variantami postupně.

Horká brambora



Hráči: Celá skupina

1. Hráči stojí v kruhu. Členové týmu by neměli stát vedle sebe. Jeden (nebo více hráčů, pokud je skupina velká) drží sáček (místo něj lze použít míč).
2. Vedoucí hry by měl stát mimo kruh zády k hráčům, aby neviděl, kde se sáček/míč nachází. V náhodných intervalech vždy zapíská, aby zahájil/ukončil kolo.
3. Po zapískání si hráči začnou předávat sáček/y (horkou bramboru) dokola po směru hodinových ručiček. Po dalším zapískání se předávání zastaví. Hráč, který zrovna drží horkou bramboru, musí jít z kola ven. Další písknutí znovu zahájí předávání horké brambory.
4. Když zbyde jen pět hráčů, hra končí a každý z pěti hráč získává pro svůj tým body.

Poznámky: Každý hráč se musí dotknout horké brambory a předat ji, když je na něm řada. Pokud je horká brambora, když se ozve píšťalka, právě ve vzduchu, nebo ji drží oba hráči současně, jde z kola ven ten, kdo se jí dotkl jako poslední. Tato hra je vhodná pro zapojení dětí, které přicházejí do klubu dříve.

Varianty: Pokud hrajete venku, nechte hráče stát dál od sebe a házet vodní bombou. Z kola ven jde hráč, kterému balónek praskne, když ho hází, nebo u něhož bomba praskla.

Přeskoč lano



Hráči: Celá skupina

1. Řekněte všem hráčům, aby se rozestavili kolem kruhové čáry.
2. Vedoucí týmu, který stojí uprostřed kruhu, drží lano* za jeden konec a otáčí se s ním na podlaze. Délka lana musí přesahovat poloměr kruhu, na kterém stojí hráči, aby přes lano mohli skákat.
3. Každý hráč, kterého lano zasáhne, vypadává ze hry. Vítězem se stává poslední hráč nebo např. poslední tři zbývající hráči. Tito hráči získávají týmu body.

Poznámky: Tuto hru lze hrát na herním čtverci nebo na jakémkoli kruhu vyznačeném na podlaze. Snažte se střídat vedoucí, protože jeden se může rychle unavit a začít se mu točit hlava.

Pro tuto hru je nejlepší použít lehké švihadlo, například švihadlo.

Varianta: Hráči se umístí kamkoli dovnitř kruhu.

Hry s nafukovacími balóny



Foukanda

Hráči: Celé týmy nebo stejný počet z každého týmu

1. Každý tým má na začátku 10 bodů. Hráči z každého týmu se rozestaví do své týmové zóny s rukama za zády.
2. Vhodíte do hry ve středu čtverce nafukovací balónek. Úkolem hráčů je, aby se balónek nedotkl země v jejich týmové zóně tím, že ho odfoukávají do prostoru soupeře. Nesmí se balónek dotýkat rukama. Pokud se balónek dotkne země v některé týmové zóně, ztrácí tento tým 1 bod.
3. Vítězí tým, který má na konci hry nejvíce bodů.



Praskni balónek

Hráč: 1 na tým

1. Vedoucí rozmístí do pole 4 nenafouknuté balónky.
2. Na pokyn vyběhne jeden hráč z každého týmu do pole, zvedne balónek a nafukuje ho, dokud nepraskne.
3. Vyhrává hráč, kterému praskne balónek jako prvním. Nedovolte, aby balónek štípali nebo propichovali ostrými předměty.



Balónek mezi čely

Hráči: 2 na tým

1. Dva hráči stojí vedle sebe na startovní čáře s balónkem mezi čely. Balónek nesmí držet rukama.
2. Na pokyn hráči běží z jednoho konce místnosti na druhý nebo běží jedno kolo v Awana čtverci. Vyhrává dvojice, která se dostane do cíle jako první. Pokud balónek spadne, hráči se musí zastavit, znovu ho umístit mezi čely a teprve pak pokračovat ve hře.

Poznámka: Tato hra se nejlépe hraje, když mají kluby v každém týmu dva chlapce nebo dvě dívky.

Hry s nafukovacími balóny



Balónkové rodeo

Hráči: Celý tým nebo stejný počet z každého týmu

1. Před začátkem hry přivažte za kotník každého hráče balónek na delším provázku.
2. Na pokyn se každý hráč snaží prasknout nohou soupeřovy balónky (nikoli balónky svého týmu) tím, že na ně dupne, a zároveň brání svůj vlastní balónek.
3. Když hráči balónek praskne, opustí hrací prostor. Hra pokračuje, dokud nezůstane pouze jeden hráč nebo předem daný počet hráčů s neprasklým balónkem. Hráči se nesmí chytat, strkat do sebe, ani držet ostatní hráče.

Varianty: Umožněte hráčům zůstat ve hře i po rozbití jejich balonu. Pomáhají při praskání balónků, dokud nezůstane předepsaný počet hráčů.



Balónkový fotbal

Hráč: 1 na tým

Na pokyn jeden hráč z každého týmu dopraví balónek ze startovní čáry do cíle pouze tím, že do něj kope.



Balónkový basketbal

Hráč: 1 z každého týmu

1. Uprostřed hracího čtverce postavte na vrchol štaflí kbelík. Pro každý tým mějte v záloze alespoň dva další balónky.
2. Vedoucí týmů vyberou jednoho hráče a dají mu balónek. Hráč stojí na své týmové čáře.
3. Po zapískání běží hráči do středu a snaží se házet nebo odpalovat balónky do „koše“. Vítězem se stává hráč, kterému jako prvnímu zůstane jeho balónek v koši. Hráči nesmí pohnout žebříkem, ani úmyslně ovlivnit soupeřův balónek.

Varianta: Podložte kbelík krabicí, abyste zvýšili úroveň obtížnosti.

Hry s nafukovacími balóny



Balónkový vír

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Jeden hráč z každého týmu se postaví na startovní čáru s balónkem a kouskem kartonu ve funkci vějíře.
2. Jakmile se ozve písknutí, hráč pomocí kartonu udržuje balónek ve vzduchu a zároveň jej posunuje od startovní k cílové čáře, aniž by se kartónem balónku dotkl – pouze vytvářeným vírem. Prostor start – cíl lze zkrátit nebo prodloužit v závislosti na schopnostech dětí.

Poznámky: Můžete si připravit další balóny pro případ, že by některý z nich mimo hru praskl. Pokud však hráči praskne balónek při hře, je diskvalifikován. Pokud balónek spadne na zem, musí se hráč zastavit, balónek zvednout teprve pak pokračovat.

Varianty: Jeden hráč z každého týmu stojí na startovní čáře s balónkem mezi koleny. Když zazní píšťalka, hráči odskáče k cílové čáře. Hráči si nesmí držet balónek rukama, ani se ho dotýkat. Nebo zkuste hru zahrát jako štafetu.



Minové pole

Hráči: 2 z každého týmu

1. Jednomu z dvojice hráčů zavažte oči a teprve pak položte na podlahu šest nebo více balónků jako miny.
2. Druhý hráč je průvodce, který má za úkol navádět slovně kolegu se zavázanýma očima od startovní čáry svého týmu do cíle. Pokud se některý z dvojice hráčů dotkne balónku, vypadávají oba.

Balónek na zádech

Hráči: 2 z každého týmu

1. Dva hráči z každého týmu mají mezi zády umístěný balónek.
2. Hráči musí běžet od své startovní čáry do cíle, který určíte.

Hry s pingpongovým míčkem



Stolní tenis

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Označte míčky na stolní tenis červenou, modrou, zelenou a žlutou barvou pro každý tým. Doprostřed kruhu postavte „koš“ (kbelík).
2. Jeden hráč z každého týmu se postaví doprostřed týmové čáry s míčkem na stolní tenis příslušné barvy.
3. Po odpískání se hráči snaží odrazem o zem dostat míč do „koše“. Pokud hráčův míč mine koš, musí si pro něj běžet, postavit se znovu na čáru svého týmu a hod opakovat.

Poznámky: Míče se musí před vhozením do koše alespoň jednou odrazit od země. Pokud hra trvá příliš dlouho, zvolte „posledních 15 sekund“.



Bowling

Hráč: 1 nebo více hráčů z každého týmu

1. Nakreslete nebo nalepte na podlahu pět rovnoběžných čar (tvoří 4 bowlingové dráhy). Vyznačte společnou startovní čáru a na druhý konec umístěte pro každý tým jeho barevnou kuželku. Délku drah volte podle dovednosti vašich dětí.
2. Hráč každého týmu zaklekne na startovní čáře s míčkem v ruce těsně nad podlahou (bowling).
3. Na písknutí hráč hodí svoji „bowlingovou kouli“ (míček) po dráze a snaží se zasáhnout kuželku, aniž míček opustí danou dráhu. Když se míček dotkne kuželky, hráč dostává předem dohodnuté body. Body ovšem platí za předpokladu, že míček odhodí po dráze zpět přes startovní čáru, aniž by znovu opustil vyznačenou dráhu.

Poznámky: Hráč je diskvalifikován, pokud jeho „koule“ opustí dráhu nebo pokud se „koule“ kdokoli dotkne.

Varianty: Provedte hru jako štafetu s druhým hráčem, který čeká na vzdáleném konci dráhy, aby odhodil míček zpět do cíle. Nebo místo kuželky použijte lopatku od smetáčku. Když hráč dostane míček na lopatku, běží s ní zpět na startovní čáru, aniž by mu z lopatky míček spadl.

Hry s pingpongovým míčkem



Pastička na myši

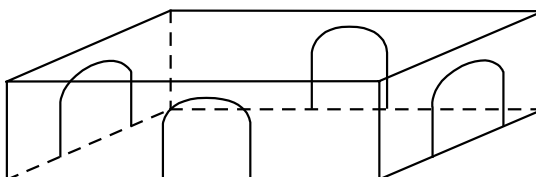
Hráč: 1 na tým

1. Jeden hráč z každého týmu si s míčkem na stolní tenis lehne za týmovou čáru na podlahu.
2. Po zapískání se hráč foukáním do míčku snaží dostat do otvoru v malé krabici uprostřed (viz obrázek). Míčky v krabici určují pořadí a body týmů.

Poznámka: Hráč je diskvalifikován, pokud se úmyslně dotkne rukou svého nebo soupeřova míče.

Varianty: Použijte malý čtvercový stůl s krabicí uprostřed a s jedním hráčem na každé straně stolu. Na hvízd píšťalky se každý snaží dofoukat míček do otvoru.

Nebo když hrajete na stole, použijte doplňující pravidlo, že hráč, kterému se podaří profouknout míček celou krabicí až na protilehlou stranu soupeře tak, že míček spadne ze stolu, dokonce odejme protilehlému týmu jeden bod z celkového skóre získaných bodů.



Cvrkání míčku

Hráči: Štafeta tří hráčů

1. Na startu stojí vždy všichni tři hráči z každého týmu a na čáře leží míček.
2. Hráči se střídají ve cvrkání do míčku (jako když se hrají kuličky) a snaží se docvrkat míček jedno kolo kolem kuželek a pak (už bez míčku) do středu pro středovou kuželku nebo sáček.
3. Nevadí, když míček opustí hrací čtverec. Musí však obkroužit barevné kuželky tak, jako běžec při Sprintu.

Soutěžní hry



Pozvi přítele

1. Vytiskněte pozvánky na Awana klub. Uveďte den, čas a adresu klubu a nechte volné místo, kam může návštěvník napsat své jméno a telefonní číslo.
2. Rozdejte awaňákům pozvánky a dejte jim pomůcky a čas, aby si pozvánky vylepšili vlastními návrhy.
3. Všechny karty pak vystavte a nechte awaňáky a vedoucí hlasovat, aby dali svůj bod dvěma nejlépe vyzdobeným kartám. Karta s největším počtem hlasů získá cenu. Poté vyzvěte členy klubu, aby za pomoci svých kartiček pozvali své přátele do klubu.



Poznej vedoucího

1. Požádejte vedoucí o jejich fotografie z doby, kdy byli ve věku svých awaňáků. Fotky očísľujte.
2. Fotky vyvěste na nástěнку nebo jen položte na stůl.
3. Rozdejte awaňákům papír a tužky a nechte je hádat totožnost vedoucích na fotografiích. Každý tip by měli očísľovat podle čísla na obrázku.
4. Vítězí hráč, který má nejvíce správných tipů.



Odhadni délku

1. Ustříhněte papírovou pásku nebo provázek na určitou délku, kterou změříte před začátkem soutěže.
2. Přeložte pásku nebo provázek tak, aby nebyl úplně natažený. Každý hráč má možnost odhadnout délku pásky nebo provázku, aniž by na ni sahal.
3. Tuto soutěž lze uspořádat i tak, že děti provedou opačnou akci. Každé dítě nebo tým dostane roli pásky nebo provázku a snaží se ji ustříhnout na předem danou délku, např. 75 cm. Vítězí tým nebo jednotlivec, který má pásku nejbližší dané délce.

Soutěžní hry



Karikatura vedoucího

1. Požádejte vedoucí, aby se vyfotili pro své vlastní awaňáky.
2. Rozdejte awaňákům fotky vedoucích, fixy a pastelky nebo propisky. Awaňáci načmárají vedoucím obličej a skupina vedoucích nebo klubáků vybere ty nejlepší.



Awana dražba

1. Vytvořte dražební lístky nebo nechte, ať si je awaňáci vyrobí sami. Požádejte vedoucí, aby přinesli předměty, které mohou věnovat do dražby (např. hračky, potraviny, levné doplňky, tašky, panenky atd.).
2. Po celý měsíc rozdávajte klubistům lístky do aukce. Např. 3 lístky dostanou za absolvování každé lekce v příručce, 2 lístky za výhru prvního místa ve hře, 1 lístek za druhé místo apod. a 5 lístků za pozvání kamaráda.
3. Na poslední schůzce dražebního měsíce vystavte všechny předměty od vedoucích. Před zahájením dražby umožněte awaňákům, aby si předměty prohlédli a ohodnotili.
4. U aukčního stolu vyzve licitátor k podávání nabídek na jednotlivé položky. Awaňák, který nabídne za výměnu nejvíce lístků, získá daný předmět.

Hry se symboly



Lidská abeceda

Hráči: Celé týmy

1. Vyslovte číslo a pak písmeno. Číslo udává, kolik členů týmu bude potřeba k vytvoření daného písmene. Například u písmene "3A" si tři hráči lehnou na zem a vytvoří písmeno "A".
2. Týmy by měly tvořit písmena směrem k vedoucímu hry, aby bylo zřejmé, který tým vytvořil písmeno jako první. S postupně praxí mohou být týmy schopny vytvořit celé slovo, například "naděje" nebo "Awana". Udělte body týmu, který jako první vytvoří písmeno nebo slovo.

Varianta: Určete pouze písmeno nebo slovo, ale ne počet hráčů, kteří toto písmeno nebo slovo tvoří.



Molekuly (záchranné čluny))

Hráči: Celá skupina

1. Hráči vytvoří velkou skupinu kolem vedoucího, který zavolá: "Záchranné čluny přes palubu" a následně uvede číslo.
2. Hráči vytvoří malé kruhy s tímto počtem osob. Tyto kruhy jsou "záchranné čluny" a každý, kdo v nich není zařazen, je unášen, a tudíž diskvalifikován. Vedoucí hry by měl zkontrolovat, zda je počet hráčů v jednotlivých kruzích správný; pokud není správný, jsou tito hráči diskvalifikováni.
3. Hra pokračuje tak, že vedoucí hry používá pokaždé jiná čísla, dokud nezůstane jeden jednatel nebo skupina.

Varianta: Např. „Záchranné čluny přes palubu - 4, 8 a 3“. Hráči si pak musí vybrat jednu z těchto skupin, přičemž nesmí použít číslo, které si již vybrala jiná skupina hráčů.

Hry na zvířátka



Sloní ocas

Hráč: 1 na tým

1. Požádejte o jednoho hráče z každého týmu. Nakreslete na tabuli obrázek slona (bez ocasu). Požádejte vedoucí týmů, aby hráčům zavázali oči, a každému hráči dejte fix.
2. Hráč, který nevidí, kam jde, jde opatrně k tabuli, aby dokreslil ocas slona na správné místo. Vyhrává ten, kdo ocas nakreslí nejbližší.

Poznámka: Tuto hru lze změnit na libovolné zvíře, které chcete nakreslit.

Varianta: Snadnější variantou je, že každý hráč se zavázanýma očima má jednoho člena týmu, který mu říká, aby šel doprava, doleva nebo se zastavil. Průvodce nesmí používat jiná slova než "doprava", "doleva" nebo "stop".



Lov zvířat

Hráč: 1 na tým

1. Zavažte jednomu hráči z každého týmu oči a doprostřed položte malé plyšové zvíře.
2. Po zapískání hráči prolézají kolem a hledají zvíře. Když se jim to podaří, vhodte na prázdná místa na podlaze další čtyři zvířata.
3. Členové týmu mohou svým spoluhráčům udávat směr: doleva, doprava, dozadu nebo dopředu. Vedoucí hry může za každé nalezené zvíře přidělovat body a za určitá zvířata dokonce bonusové body.

Krabí závod a housenka



Krabí závod

Hráč: 1 hráč z každého týmu

1. Vyznačte pro všechny týmy startovní a cílovou čáru.
2. Jeden hráč z každého týmu si klekne na startovní čáru čelem dozadu (ve směru hodinových ručiček).
3. Po zapískání se hráč pohybuje po ruku a kolenou **pozadu** k cílové čáře.

Poznámka: Hráči se často rozlézají náhodnými směry.

Varianta: Hráči by mohli využít i Awana čtverec.

Housenka

Hráči: 2 až 5 na tým

1. Požádejte o několik hráčů z každého týmu. Vytvořte z hráčů "housenku" tak, že je posadíte na zem a obtočíte jejich nohy kolem spoluhráče před nimi.
2. Na pokyn se "housenka" vydá po podlaze k cíli. Pokud se tým rozpojí, musí se hráči před pokračováním v pohybu znovu spojit.
3. První "housenka", která dosáhne cíle, získává body.

Poznámka: Tuto hru je nejlépe použít v klubu, kde jsou chlapci a dívky v době hry oddělení, nebo utvořte holčičí a klučičí housenky.

Varianta: Pokud používáte Awana čtverec, každá housenka objede pouze $\frac{1}{4}$ kola.

Safari



Hráči: Celá skupina

Rozdělte skupinu na dva až čtyři týmy a nechte je postavit se proti sobě nebo vytvořit čtverec

3. Definujte akce pro „pilot“ a „safari“ (viz obr.). Když vedoucí hry ukáže na hráče a řekne „pilot“, hráč pantomimicky předstírá pilota letadla a hráči vedle něj pantomimicky předstírají letadlo. Hráč – pilot, vytvoří brýle tak, že rukama vytvoří kolem očí dalokohled. Hráč po jeho levici položí levou ruku vodorovně s podlahou jako křídlo. Hráč vpravo vytvoří křídlo pravou rukou.
4. Když vedoucí hry ukáže na hráče a řekne „safari“, hráč pantomimicky předstírá slona. Hráč – slon se pravou rukou dotkne nosu a levou ruku prostrčí smyčkou vytvořenou pravou rukou, takže jeho ruka vypadá jako chobot slona. Hráč po jeho levici si položí levou ruku vbok, čímž vytvoří sloní levé ucho. Hráč vpravo položí vbok pravou ruku.
5. Vedoucí hry může chodit po místnosti, ukazovat na účastníky hry a říkat buď „pilot“, nebo „safari“, a pak nahlas počítat do 3. Pokud ten, na koho ukázal, a ten po jeho levici a pravici do napočítání 3 správně zareaguje (podle obrázku), přežili „safari“ a zůstávají ve hře. Pokud to některý ze tří hráčů nestihne, pak tato trojice vypadává. Poslední zbývající tým vyhrává.

Pilot



Safari



Varianty: Zkuste pro tuto hru použít jiná zvířata, například králíka nebo nosorožce. U králíka může prostřední hráč představovat dlouhé zuby, zatímco první a třetí hráč drží ruce u hlavy prostředního hráče, aby představovali uši. Totéž mohou udělat pro nosorožce s tím rozdílem, že prostřední hráč vytvoří „roh“ palcem nebo palcem a ukazováčkem (dvojrohého).

Hry v místnosti s jídlem

Hry s ovocem



Sněž banán

Hráči: Vystřídá se celý tým.

Jeden hráč z každého týmu stojí za kruhem v týmové zóně svého týmu. Hráč dostane banán. Drží ho pouze v jedné ruce a druhou ruku si dá za záda.

Když zazní píšťalka, hráči začnou jednou rukou, ve které drží banán, zároveň loupat a jíst banán.

Vítězem se stává hráč, který snědl a spolkl poslední sousto svého banánu, aniž by byl diskvalifikován tím, že použije svoji druhou ruku, a teprve pak běžel do středu pro středovou kuželku, sáček, nebo dupl na střed.

Varianty: a) můžete zkusit jiné ovoce, například hrozny vína. b) hráči používají k jídlu hůlky

Pomůcky: 4 banány, 4 barevné kuželky, středový kuželka a sáček



Banánová štafeta

Pomůcky: středová kuželka a sáček ve středu čtverce.

Hráči: Týmy se seřadí podél svého týmového kruhu. První hráč napravo dostane banán.

Když zazní píšťalka, první hráč vběhne s banánem do středu, oběhne středovou kuželku a vrátí se na opačný, levý konec řady hráčů na své týmové čáře, kde předá banán hráči napravo vedle sebe, který jej předá svému spoluhráči, až se takto dostane banán k hráči, který teď stojí jako první v řadě. Ten s banánem oběhne středovou kuželku a vrátí se opět na levý konec řady a předá banán sousedovi.

Hra se opakuje, dokud všichni hráči neoběhli středovou kuželku a banán se tak nedostane k hráči, který hru začínal. Ten banán oloupe, nacpe si ho do úst a běží do středu pro kuželku, sáček, nebo dupnout na střed. Při každém průchodu banánu podél řady hráčů, se ho musí všichni hráči dotknout. Banán musí být celý v ústech (nebo žaludku) posledního hráče, než se rozběhne do středu.

Varianty:

Tuto hru lze hrát s jakýmkoli baleným jídlem, jako je tyčinka apod. Pokud máte herní část venku, může to být třeba plechovka limonády. (Než poslední hráč vběhne so středu, musí otevřít plechovku a vypít celý její obsah.

Není nutná žádná příprava.

Hrášek na brčku



Hráči: Celé týmy (v každém týmu musí být stejný počet hráčů)

1. Umístěte jednu židli na začátek týmové řady a jednu na její konec. Na jednu židli položte papírový talíř plný hrášek a na druhou jeden prázdný papírový talíř.
2. Po zapískání první hráč sáním přes brčko předá hrášek do brčka dalšího hráče. Hra se stává obtížnou, když první hráč přestane sát a druhý hráč ještě sát nezačne, protože je snadné hrášek ztratit.
3. Jakmile první hráč předá první hrášek, nasaje do brčka další a začne ho hned předávat hráči vedle, dokud všechny hrášky nedojdou. Cílem je dostat hrášek z plného talíře na prázdný talíř na konci řady.
4. Vítězí tým, který má na druhém talířku nejvíce hrášků, když vedoucí hry zapíská konec hry ve stanoveném čase.

Poznámka: Pokud mají hráči k dispozici další židle, mohou během této hry sedět.

Varianta 1: Pokud se vám hrášek zdá příliš malý nebo vám dělají potíže brčka, zkuste místo něj fazole. Další možností je použít místo brček lžíce.

Varianta 2: Přenášení bavlny

Po odstartování hráč na jednom konci čáry sebere brčkem bavlněnou kuličku a předá ji brčkem osobě po své levici. Tato osoba ji pak předá další osobě a tak dále, dokud není umístěna do prázdného týmového talíře v levém rohu.

Varianta 3: Na stůl uprostřed místnosti položte talíř s přibližně 100 hrášky nebo fazolemi a do každého rohu místnosti (nebo čtverce) položte jeden talíř. Každému hráči dejte brčko. Po hvizdu první hráč zleva vyběhne do středu a pomocí sání z brčka v ústech sebere fazoli a přenesení ji na talíř v levém rohu svého týmu. Poté plácne dalšího člena týmu, který udělá totéž. Všechny fazole, které spadnou po cestě jsou mimo hru. Hra pokračuje, dokud se všichni nevystřídají. Vítězí tým, který má po skončení hry na svém talíři buď předepsaný počet fazolí, např. 15, nebo nejvíce fazolí.

Soutěžní hry



Prodavač

1. Přineste si různé druhy ovoce nebo zeleniny a malou váhu. Každému týmu dejte papír a tužku nebo pero.
2. Dejte týmům na výběr ovoce nebo zeleninu. Každý z členů týmu může předmět podržet a poté se společně poradit, jakou má hmotnost.
3. Vítězný tým uhodne nejbližší hmotnost.

Varianta: Každý tým dostane papírový sáček. Poté se jim ukáže výběr ovoce nebo zeleniny, které mají do sáčku vložit tak, aby vážil 500 gramů, nebo jakoukoli jinou cílovou hmotnost, kterou určíte. Poté sáčky zvážíte na váze a zvítězí tým, jehož sáček je nejbližší cílové hmotnosti. Pokud váš klub nechce používat potraviny, vyzkoušejte jiné předměty, například kancelářské potřeby: kancelářské sponky, sešívačku a bloky papíru.



Rozmrazovač

1. Před začátkem hry zmrazte každému týmu malé ovoce nebo minci v kostce ledu.
2. Po zapískání dostanou týmy kostky ledu a členové týmu se střídají ve snaze kostky roztavit.
3. Vyhrává tým, který jako první odstraní předmět z kostky.



Green Deal obličej

1. Na předcházející schůzce klubu požádejte děti, aby si přinesly dva druhy zeleniny. Zeleninu nakrájejte před další klubovou schůzkou zeleninu na plátky (nebo v případě starších dětí nechte, aby si každý tým nakrájel zeleninu sám).
2. Každý hráč položí nakrájenou zeleninu na papír a vytvoří obličej. Děti musí na papír napsat své jméno. Vyfoťte obličej a vystavte je na nástěnce.

Rejstřík



Obíhačky
Štafety
Sprint a Maratón
Sprint, Maratón štafety
Propletenec
Tam a zpět
Kučelník
Kučelka na hlavě
Popředu a pozadu
Den v týdnu
Lobster Race
Pendolíno
Obíhačka se čtyřmi aktivitami
Obíhačka se zvedáním kuželky nohama
Pendolíno
Pony Expres
Seber sáček
Sáčková štafeta
Seber slaninu
Sáček na hlavě
Sáček na židli
Sáčková Bonanza
Shoď kuželku
Pošli balónek
Balónkový volejbal
Balónek mezi čely
Pošli míč

Smeták
Překážková štafeta s míčem
Lov na míč
Fotbal ve čtverci
Skopni kuželku
Dribling
Table Tennis Bounce
Table Tennis Bowling
Jump the Shot
Jump Rope Relay
Přetahovaná do čtyř stran
Trojnohý běh
Sáček do kruhu
Švihadlová štafeta
Barevná honička
Seber sáčky
Ztroskotání lodi
Seber sáček podle barvy
Slepá dráha
Sprint slepců
Obíhačky s oblékáním
Tátovy boty
Klokaní štafeta
Postav věž
Prolez obručí
Zlatá brána



Fotbalový turnaj štafet
Softbal
Kickbal

Prolez obručí
Ukradni vlajku
Hledání pokladu – venkovní verze



Balónková bitva
 Pošli míč
 Smeták
 Basketácká štafeta
 Hledání pokladu
 Pošli bombu
 Slepá dráha
 Fixová štafeta
 Postav věž
 Poznávací piškvorky
 Čí je židle?
 Čí je kobereček?
 Kdo má narozeniny?
 Lidské piškvorky
 Pošli to dál
 Pošli míč
 Kouzelná uklízečka
 Kimovka
 Srabble ze jmen
 Rozstříhaný verš
 Proč-Protože
 Číselná kombinace
 Stovka
 Správně-Špatně
 Sáčková házená
 „Čára“ se sáčkem
 Sáčkový basketbal
 Horká brambora
 Přeskoč lano

Foukanda
 Praskni balónek
 Balónek mezi čely
 Balónkové rodeo
 Balónkový fotbal
 Balónkový basketbal
 Balónkový vír
 Minové pole
 Balónek na zádech
 Stolní tenis
 Bowling
 Pasticčka na myši
 Cvrkání míčku
 Pozvi přítele
 Poznej vedoucího
 Odhadni délku
 Karikatura vedoucího
 Awana dražba
 Lidská abeceda
 Sloní ocas
 Lov zvířat
 Krabí závod
 Housenka
 Safari
 Sněž banán
 Banánová štafeta
 Hrášek na brčku
 Prodavač
 Rozmrazovač
 Green Deal obličej



Obíhačky
 Štafety
 Sprint a Maratón
 Sprint, Maratón štafety
 Propletenec
 Tam a zpět
 Kuželník
 Kuželka na hlavě
 Popředu a pozadu
 Den v týdnu
 Vlášek Svatojáneků
 Obíhčky se čtyřmi aktivitami
 Obíhačka se zvedáním kuželky nohama
 Pendolín
 Ponny Expres
 Sáček na hlavě
 Shod' kuželku
 Balónkový volejbal
 Balónek mezi čely
 Smeták
 Překážková štafeta s míčem
 Lov na míč
 Dribling

Přetahovaná do čtyř stran
 Trojnohý běh
 Sáček do kruhu
 Švihadlová štafeta
 Barevná honička
 Slepá dráha
 Sprint slepců
 Obíhačka s oblékáním
 Tátovy boty
 Prolez obručí
 Kouzelná uklízečka
 Kimovka
 „Čára“ se sáčkem
 Sáčkový basketbal
 Balónkový vír
 Praskni balónek
 Balónkový fotbal
 Balónkový basketbal
 Minové pole
 Balónek na zádech
 Sloní ocas
 Lov zvířat
 Krabí závod
 Stolní tenis
 Sněž banán



Den v týdnu
Pendolíno
Seber sáček
Sáčková štafeta
Seber slaninu
Sáček na židli
Sáčková Bonanza
Pošli balónek
Balónková bitva
Pošli míč
Fotbal ve čtverci
Fotbalový turnaj
Basketácká štafeta
Softbal
Kikbal
Hledání pokladu
Chodí pešek okolo
Ztroskotání lodi
Na ovečku
Klokaní štafeta
Fixová štafeta
Postav věž
Holubice a Orlové
Ukradni vlajku
Poznávací piškvorky
Čí je židle
Čí je kobereček
Kdo má narozeniny
Lidské piškvorky

Pošli to dál
Pošli míč
Srabble ze jmen
Rozstříhaný verš
Proč – Protože
Číselná kombinace
Stovka
Zlatá brána
Sprvně -Špatně
Sáčková házená
Čára se sáčkem
Horká brambora
Přeskoč lano
Foukanda
Balónkové rodeo
Cvrkání míčku
Pozvi přítele
Poznej vedoucího
Odhadni délku
Karikatura vedoucího
Awana dražba
Lidská abeceda
Molekuly
Housenka
Safari
Hrášek na brčku
Prodavač
Rozmrazovač



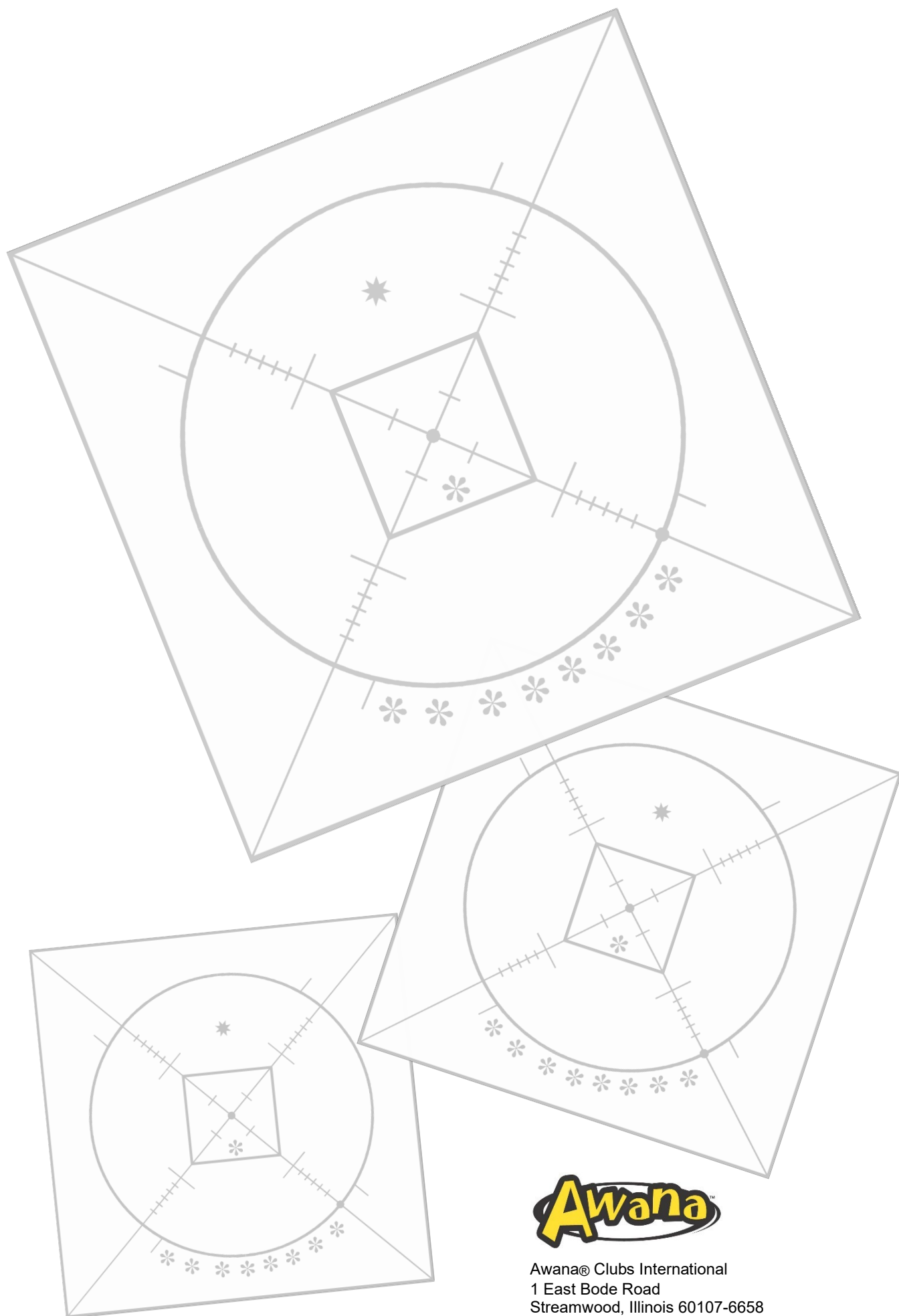
Obíhačky
Štafety
Skopni kuželku
Den v týdnu
Pendolíno
Balónek mezi čely
Pošli míč
Smeták
Skopni kuželku
Chodí Pešek okolo
Na ovečku
Obíhačky s oblékáním
Tátovy boty

Fixová štafeta
Postav věž
Holubice a Orlové
Prolez obručí
Čí je židle
Čí je kobereček
Pošli míč
Zlatá brána
Cvrkání míčku
Molekuly
Krabí závod
Housenka
Green Deal obličej

	 Kuželka na hlavě Popředu a pozadu Překážková štafeta s míčem Fotbal ve čtverci Fotbalový turnaj Dribling Basketácká štafeta Softbal Kikbal Přetahovaná do čtyř stran Sprint slepců Klokání štafeta Ukradni vlajku	Poznávací piškvorky Kouzelná uklízečka Kimovka Scrabble ze jmen Rozstříhaný verš Proč-Protože Číselná kombinace Stovka Balónkový basketbal Lidská abeceda Hrášek na brčku Prodavač
	 Obíhačky Štafety Sprint a Maratón Štafeta Sprint a Maratón Propletenec Tam a zpět Shod' kuželku Pin Hunt Pin Head Popředu a pozadu Dny v týdnu Lobster Race Caterpillar Svatojánekovský vláček Obíhačka se čtyřmi aktivitami Obíhačka se zvedáním kuželky nohama Pendolino	Pony Expres Sáčková štafeta Sáček na hlavě Sáček na židli Sáčková Bonanza Pošli balíček Smeták Lov na míč Dribling Table Tennis Bowling Jump Rope Relay Třínohý závod Slepá dráha Obíhačky s oblékáním Tátovy boty Postav věž Prolez obručí
	 Kuželník Seber sáček Sáčková štafeta Seber slaninu Sáček na hlavě Sáček na židli Sáčková Bonanza Shod' kuželku	Přetahovaná do čtyř stran Sáček do kruhu Seber sáček podle barvy Sáčková házená „Čára“ se sáčkem Sáčkový basketba Horká brambora I

	 Pošli míč Překážková štafeta s míčem Lov na míč Fotbal ve čtverci Fotbalový turnaj Skopni kuželku Dribling Basketácká štafeta	Softbal Kikbal Pošli míč Stolní tenis Bowling Pastička na myši Cvrkání míčku
	 Pošli balónek Balónková bitva Balónkový volejbal Balónek mezi čely Foukanda Praskni balónek Balónek mezi čely	Balónkové rodeo Balónkový fotbal Balónkový basketbal Balónkový vír Minové pole Balónek na zádech
	 Balónková bitva Přetahovaná do čtyř stran Trojnohý běh Sáček do kruhu	Švihadlová štafeta Ukradni vlajku Přeskoč lano
	 Štafety Sprint a Maratón Štafeta Sprint a Maratón Pendolín Pony Expres	Švihadlová štafeta Klokaní štafeta Fixová štafeta Postav věž
	 Lov na míč Na ovečku Slepá dráha Sprint slepců	Minové pole Sloní ocas Lov zvířat

	 Sáček na židli Shod' kuželku Smeták Překážková štafeta s míčem Kikbal Hledání pokladu Barevná honička Chodí Pešek okolo Ztroskotání lodi Na ovečku Skepá dráha Klokani štafeta Fixová štafeta Postav věž Prolez obručí Ukradni vlajku Poznávací piškvorky Čí je židle? Čí je kobereček? Kdo má narozeniny? Lidské piškvorky Pošli to dál Kouzelná uklízečka Kimovka	Scrabble ze jmen Rozstříhaný verš Proč-Protože Číselná kombinace Stovka „Čára“ se sáčkem Sáčkový basketbal Balónkové rodeo Balónkový basketbal Balňkový vír Stolní tenis Pastička na myši Pozvi přítele Poznej vedoucího Odhadni délku Karikatura vedoucího Awana dražba Sloní ocas Lov zvířat Hrášek na brčku Prodavač Rozmrazovač Green Deal obličej
	 Sněz banán Banánová štafeta Hrášek na brčku Prodavač zeleniny Rozmrazovač Green Deal obličej	 Obíhačky s oblékáním Tátovy boty



Awana® Clubs International
1 East Bode Road
Streamwood, Illinois 60107-6658
U.S.A.

Český překlad Awana ČR, z. s.
2025