



**ZÁKLADY  
HERNÍ  
ČÁSTI**

**PRO VEDOUCÍHO HER**



# ZÁKLADY HERNÍ ČÁSTI PRO VEDOUCÍHO HER AWANA KLUBU

**Rady a náměty na herní část pro 12 schůzek začínajícího Awana klubu**

## **Obsah**

Co to herní část

Místo pro hry

Role v herní části

Aby se děti nenudily

Poučte se z chyb!

První schůzka

Tématicky zaměřené schůzky

Ukázky herní části pro 12 schůzek

Neorganizované hry před začátkem schůzky

Příloha: Ukázky vybraných her

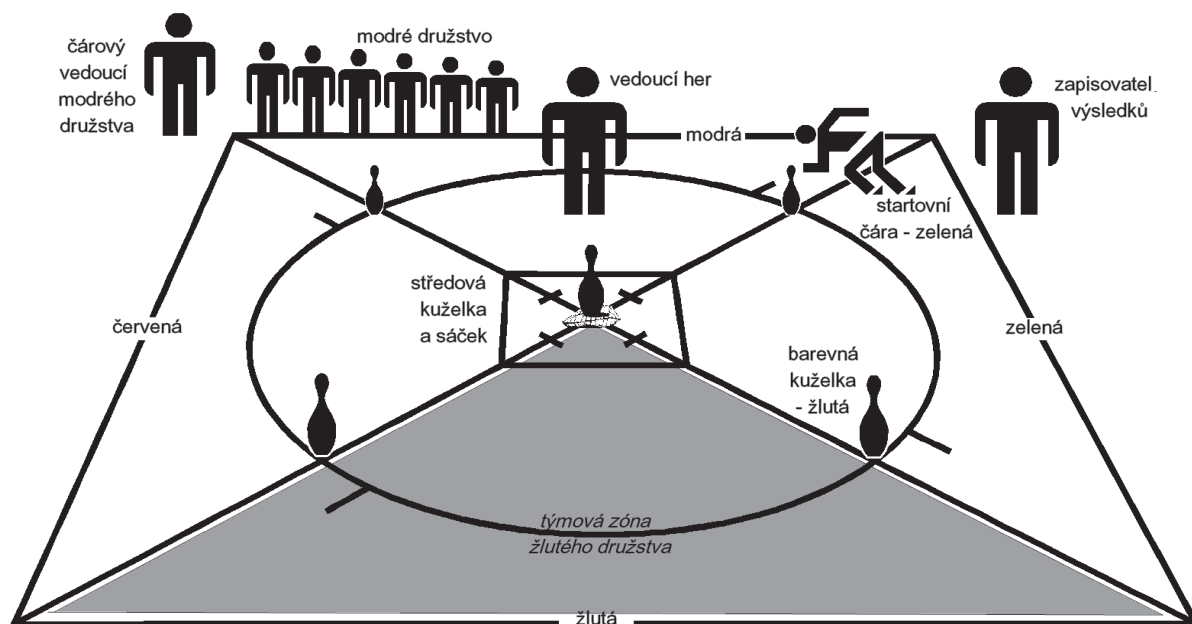
Herní část je součástí základního školení vedoucích. Tato příručka je určena pro začínající vedoucí her v novém klubu. Pokud nemáte jako vedoucí her dostatek zkušeností a chcete pro děti připravit skutečně přitažlivé hry, které je budou bavit, je tato příručka právě pro vás. Buďte tvořiví. Možná se vašemu klubu všechny nápady zde uvedené nehodí, proto je můžete upravit, aby vyhovovaly vašim podmínkám.



**1997 Awana® Clubs International, 1 East Bode Road, Streamwood, Illinois 60107-6658 U.S.A.  
www.awana.org • (630) 213-2000**

Awana Youth Association Canada, 178 Highway 20 W., Fonthill, Ontario L0S 1E0 Canada  
Awana Clubs International, 1000 Old Windsor Road, Parklea, N.S.W. 2155 Australia

Všechna práva vyhrazena. Tištěno v ČR pro vnitřní potřebu Awana klubů. Bez svolení Awana ČR, z. s. nelze žádnou část této příručky kopírovat, ani publikovat. Awana je registrovanou obchodní značkou Awana Clubs International v USA.



## Co je herní část

Herní část je ta část klubové schůzky, kdy děti hrají týmové hry v „Awana čtverci“. Kromě toho herní část je první částí schůzky Awana klubu, která děti do vašeho klubu napoprvé nejvíce vtáhne. V herní části se děti učí kolektivnímu sportovnímu duchu, umění prohrávat, fandit slabšímu a táhnout za jeden provaz nehlédě na slabšího jedince. Před herní částí celý klub skládá slib čestnosti: „*Slibuji hrát vždy čestnou hru a myslet na druhé víc než na sebe.*“

Před vlastními hrami se děti rozdělí na čtyři družstva (mohou být také jen dvě): červené, modré, zelené a žluté. Chlapci a dívky hrají společně. V malých klubech hrají také společně děti všech věkových kategorií (Svatojánek, P&P). Jinak je lepší herní část věkově rozdělit.

Starší P&P mají totiž vzhledem ke svému vývojovému stádiu rádi trochu náročnější hry, které by malí Svatojánci nezvládli. P&P pak tím pádem musí mít také oddělenou i učební část. (Tímto krokem však můžete dokonce „ušetřit“ vedoucí. Jak? Jelikož na hrách potřebujete jen 4+1 vedoucích, příp. stačí i jeden hlavní vedoucí her, mohou zbylí vedoucí být na učební části jak s P&P, tak později se Svatojánci. Tito vedoucí pak samozřejmě nejsou na herní části.)

## Místo pro hry

Sbory často nemají na hry dostatečně velké prostory, a tak využívají v létě venkovní čtverec z textilních pásek (možno objednat u Awana ČR). V chladnějších měsících se pak vrací do menších prostor našich modliteben, nebo do pronajatých tělocvičen.

Ideální místnost na hry by měla být o něco větší než 12 x 12 metrů (rozměry oficiálního Awana čtverce) s vyšším stropem. Je-li to možné, vyberte prostor, kde uprostřed nejsou žádné sloupy nebo jiné překážky. Čtverec je rozdělen úhlopříčkami na čtyři trojúhelníky – týmové zóny. Uvnitř čtverce je pomyslný herní kruh o průměru 9 m, který je opticky vymezen barevnými kuželkami.

Pokud nemáte dostatečně velký prostor, můžete čtverec podle potřeb zmenšit, příp. z něho udělat i obdélník. Na délce dráhy každého družstva to nic neubere. Hry v této příručce mohou být přizpůsobeny jak pro velký herní Awana čtverec, tak pro jeho zmenšeniny.



## Role v herní části

Herní část připravuje a vede **vedoucí her**. Plánuje hry a připravuje pro ně předem pomůcky. Na schůzce hry uvádí a vysvětluje pravidla. Současně působí jako hlavní rozhodčí, který přiděluje body a dohlíží na dodržování pravidel a přiměřenou kázeň. **Čárový vedoucí** (obvykle jeden na družstvo, ale může jich být i více) má na starosti svoje družstvo na čáře. Čároví vedoucí se řídí pokyny vedoucího her a pomáhají vysvětlovat dětem pravidla. Bodový stav všech družstev zaznamenává **zapisovatel** (např. tajemník klubu) nebo někdo z VVV (vedoucí ve výcviku).

## Aby se děti nenudily

Důležité zásady, aby herní část splnila svůj účel:

### 1. Buďte vždy připraveni na krizovou situaci.

Ať už je to hra, kterou jste předem dobře neodhadli, nebo vedoucí, který nepřišel na schůzku, dobrý vedoucí her má vždy po ruce variantu, jak se v takové situaci zachovat, aniž by se herní část změnila v katastrofu. Buďte prozíraví.

### 2. Sdílejte na herní části nadšení a zapálenost pro hry.

Jelikož se váš postoj se přenáší na ostatní vedoucí i děti, buďte vždy pozitivní. Pokud budete projevovat nadšení, druzí ho budou mít také. Je na vás, zda se budete hrou bavit, nebo si hrát na „přísné sportovní rozhodčí“.

### 3. Vtáhněte do herní části čárové vedoucí.

Během her není vhodné, aby se čároví vedoucí věnovali něčemu jinému než svému týmu. Příklady táhnou. Děti obzvláště milují, když do hry občas zapojíte i jejich vedoucí.

### 4. Herní část nesmí být stereotypní.

Staré hry mají tu výhodu, že jsou známé a vyžadují méně času na vysvětlení. Na druhou stranu nové hry vždy přinášejí nové výzvy a vzrušení z něčeho jiného. Míru, s jakou zařazujete na repertoár nové hry, podřizujte věku dětí. Čím menší děti, tím se cítí lépe při hrách, které již dobře znají, a vůbec jim nevadí, že se stále opakují. Je tu ovšem nebezpečí stereotypu. Proto by se měla objevit alespoň jedna nová hra nebo obměna hry týdně.

### 5. Všechny děti nejsou stejné.

Děti v klubu představují široké spektrum sportovních schopností. Některé mohou lehce vynikat v jakémkoliv sportu, zatímco jiné se mohou cítit rozpačitě, nebo dokonce trapně, protože jim to nejde, ať se snaží sebevíc. Buďte k těmto dětem citliví. Hry, které vybíráte by měly odpovídat těmto určitým typům dětí ve vašem klubu. Vaše skladba her by měla nabídnout něco pro všechny, aniž by se zvyhodňoval určitý typ dítěte nebo dokonce družstva.

### 6. Pro udržení kázně uplatňujte pozitivní motivaci.

Positivní motivace je upozornění na to, co se povedlo (např. ocenění družstva, které reaguje na počítání do pěti nebo pokyny, přidělením extra bodů navíc). Negativní motivace je upozornění na chybu (např. odečítání bodů za porušení pravidel, udělování trestných bodů, shazování jednotlivce či družstva před ostatními). V Awaně používáme zásadně pouze pozitivní motivaci (negativní motivace mají dost ve škoním systému známkování). Když počítáte do pěti, oceňte přidělením bodů ta družstva, která se rychle seřadí (namísto trestání nedbalého družstva odečítáním bodů). Rady k efektivnímu počítání do pěti najdete ve své Základní příručce pro vedoucího Awany.



### **7. Bud'te nápadití a tvořiví.**

Vždy si zapisujte nápady na novou hru nebo na zpestření her starých. Herní část pak bude ještě zábavnější. Hledejte inspirace na další hry. Vyzkoušejte je a přizpůsobte vaší situaci. Bud'te tvořiví při bodování her. Body vás nic nestojí, ale jsou-li efektivně využity, budou motivovat. Např. můžete ocenit odstupňovaným bodováním všechna čtyři družstva. Jsou-li družstva vyvážená a mezi jednotlivými místy je malý odstup, můžete porušit váš zavedený systém bodování a udělit jednou vyšší body než obvykle. Změnu však ohlaste předem.

### **8. Složení her musí být pestré, nikoli jednotvárné.**

Střídejte hry, při kterých se běhá, se zábavnými hrami, při kterých není potřeba tolik úsilí. Hry s běháním mohou favorizovat děti, které mají větší sportovní nadání, ale hry s prvkem náhody nebo intelektuální hry poskytují příležitost k vítězství dokonce i nespportovním dětem. Obměňujte hry tak, aby stejnou příležitost dostaly sportovní i nespportovní typy. Střídáním náročnosti her můžete snáze udržovat průběžné bodování jednotlivých družstev na vyrovnané úrovni. Je pro děti demotivující, když si vítězství odnáší vždy stejné družstvo, proto obměňujte každý týden i složení týmů.

### **9. Každé dítě si musí zahrát každou hru.**

Když uvedete hru, musí mít tolik rozběhů, kolik je dětí v nejpočetnějším týmu. Každý si musí hru zahrát alespoň jednou. Znamená to, že někteří hráči z méně početného družstva hrají vícekrát. V takovém případě buďte vnímaví, aby startovali stejně fyzicky vyspělí hráči.

### **10. Střídejte týmové hry s individuálními.**

Ne při všech hrách hraje celé družstvo. Snažte se, aby vaše hry nebyly postaveny jen na schopných jedincích. Některé děti se nemusí cítit komfortně, když v soutěžích pro jednotlivce nevynikají. Proto povzbuzujte týmy k fandění i těm, kdo dobíhají na posledních místech. Časem zjistíte, jak velkou sílu socializace dítěte má hra a fandění slabším. V Awaně se může těmto návykům naučit každé dítě, když hry moudře připravujete a citlivě vedete.

### **11. Herní část musí mít spád.**

Vždy přecházejte nejen co nejrychleji mezi jednotlivými, i rozběhy téže hry, ale co nejrychleji od jedné hry ke druhé. Když se hry svižně střídají, bude se moci dítě častěji zapojit. Když děti na svůj rozběh dlouho čekají, nebo hru dlouze popisujete, mohou se děti nudit a začnou zlobit.

### **12. Stále si připomínejte hlavní cíl herní části.**

Hry jsou více než cokoliv jiného prvotním magnetem, který nové děti do klubu přitahuje. Na každé schůzce proto zajistěte přitažlivou herní část, aby se děti chtěly příští týden vracet.

## **Poučte se z chyb!**

Vždy je lepší poučit se z chyb druhých. Zde uvádíme několik typických chyb, které vedoucí her dělávají. Dávejte si pozor, abyste je neopakovali.

### **1. Vedoucí miluje pískání.**

Píšťalka se používá pouze ke startování rozběhů. Vedoucí her používá píšťalku nejprve k odstartování soutěže a poté k jejímu přerušení v případě porušení pravidel. Střídáním používáním zůstane píšťalka efektivním nástrojem. Píšťalka předně slouží k tomu, aby všichni hráči dobře zaznamenali startovní signál. Startování pouze hlasem může vést ke zmatku a děti ztrácí motivaci. Už vůbec nepoužívejte píšťalku k uklidnění dětí – k tomu slouží počítání do pěti.

### **2. Špatné užívání počítání do pěti.**

Běžnými chybami je: počítání dále než do pěti, příliš rychlé (militantní) nebo příliš pomalé



počítání, nebo nedopočítání do pěti, ale třeba jen do tří. Nedůslednost při počítání do pěti nevede k vytvoření zdravého návyku uklidnit se. Stejně tak když nebudete oceňovat včasnou reakci na počítání do pěti extra body nebo budete přehlížet vyrušování po dopočítání do pěti. Vyžadujte od vedoucích, aby při počítání do pěti šli příkladem; jinak počítání do pěti ztrácí svou účinnost. Děti jinak brzy zjistí, že počítání se týká pouze jich a ne vedoucích. Nehrozte odečtením bodů družstvu, které nereaguje, ale přiřďte body navíc ostatním družstvům.

### **3. Přísná atmosféra.**

Přílišná omezení mohou blokovat zábavu. Družstva nemusí být po dobu herní části vždy potichu a vzorně seřazeny na čáře. Klid je nutný, pouze když se mění hra a vysvětlují pravidla. V běžném průběhu herní části ať vládne atmosféra zábavy a nadšeného fandění (výjimkou jsou hry jako je Seber sáček, kdy musí být ticho, aby hráči slyšeli své číslo).

### **4. Vedoucí nedokázal předem odhadnout nezáživné nebo zmatečné hry.**

Když se hra zadrhne, nebo ji děti špatně přijímají, klidně ji zastavte. Pokud se nepodaří pravidla hry upravit, přejděte k další hře a body za ni skrečujte.

### **5. Nedostatečné plánování a improvizace.**

Když jsou děti po herní části uhoněné, protože složení her bylo nevhodně naplánováno, ztrácejí radost. Pokud vysvětlíte hru a najednou zjistíte, že nemáte připravené pomůcky, je to dalším signálem nedostatečného plánování. Vždy si připravte nějaké hry navíc. Vždy se ujistěte, že máte pomůcky před začátkem herní části na svém místě.

### **6. Jednostranný výběr her.**

Průběh herní části utrpí, když vedoucí vybere hry, které jsou pro danou věkovou kategorii příliš složité nebo fyzicky náročné. Také jednostranně zaměřené hry nejsou vhodné.

### **7. Přílišná vážnost.**

Smějte se svým chybám a neberte se příliš vážně. Pokud můžete zůstat v dobré náladě bez ohledu na své chyby, ostatní se budou bavit s vámi (snáze vytvoříte radostné prostředí).

### **8. Přílišný důraz na výkon**

Jelikož soutěžení je zábavou, nepřipusťte, aby přílišné zdůrazňování úspěchu ubíralo dětem přirozenou radost ze hry. Když jsou body za hry průběžně sčítány a oznamovány, může to podvázet motivaci dětí. I vyhlášení výsledků na konci herní části může demotivovat členy ostatních družstev k plnění lekcí na učební části. Nedovolte, aby body za herní část měly hlavní vliv na konečném hodnocení nejlepšího družstva schůzky. Družstvo by mělo mít možnost zvrátit bodový neúspěch v herní části získáním bodů při plnění lekcí na učební části (nebo extra bodů za přivedení hosta, nezapomínáním nosit na schůzku klubové tričko, svoji Bibli, příručku, psací potřeby apod.).

### **9. Dlouhé vysvětlování pravidel**

Snažte se vysvětlovat pravidla her co možná nejstručněji. Krátká ukázka nové hry je mnohem účinnější než dlouhé ústní vysvětlování. Když ztratíte drahocenný čas zdlouhavým vysvětlováním her, začnou být děti netrpělivé. Více si užijí, když je přerušní co nejméně.

### **10. Příliš fyzicky tvrdé hry (tzv. orvávačky)**

Tyto hry mohou vyhovovat několika dětem, ale ne celému klubu. Vyhněte se hrám, které preferují jen největší a nejsilnější děti ve družstvech. Většina dětí možná ani nedá najevo, že je určitá hra odradila, nicméně možná příští týden neprijdou.



### 11. Příliš sportovně založené hry

Někteří vedoucí her mají sklony k výběru her, které vyžadují rozvinuté sportovní schopnosti. Pokud hry vyhovují sportovně založeným dětem, potom se nesportovní nebo nedostatečně vyspělé dítě bude cítit přehlížené nebo neschopné. Herní část by měla vyhovovat všem typům dětí (nejen těm, kdo získávají ocenění při školních soutěžích nebo ve sportovním oddíle).

### 12. Příliš časté vyrovnávání týmů

Udržení fyzické rovnováhy mezi družstvy někdy znamená, že děti přesouváme z jednoho družstva do druhého. Týká se to hlavně velmi početných klubů. Pokud se to děje příliš často, mívá dítě problém, aby se cítilo jako součást týmu, navázalo přátelství a přijalo přirozenou autoritu a přátelství vedoucích. Družstva mohou soutěžit i přesto, že počty jejich členů nejsou stejné. Někdy je lepší, když v méně početných družstvech musí někteří startovat vícekrát, než aby se každý týden přesouvalo dítě, protože se v jeho družstvu sešlo více členů než jinde. Přesto se vyskytnou situace, kdy nevyváženost bude výkonnostně tak zřejmá, že určité úpravy budou nezbytné.

V našich českých klubech nemáme tolik dětí, aby se udržela stálá družstva po celá klubový rok. Většinou na každé schůzce znovu sestavujeme družstva podle dětí, které zrovna přijdou. Proto dětem nevádí, když soutěží každý týden v jiném družstvu. Je však třeba dát pozor na výše uvedené argumenty u jednotlivců, kteří mohou být na tyto okolnosti citlivější.

## První schůzka

Než začnete svoji první herní část, musíte se rozhodnout, zda budete mít Svatojáanky a P&P dohromady, nebo je na hry a učební část rozdělíte (viz výše). Osvědčilo se je oddělit, když by na každé čáře zůstalo pět a více dětí. Není to však nutné.

Stejně tak si připravte varianty dvou, nebo čtyř družstev podle toho, kolik přijde na první schůzku dětí. Bude-li na čáru 4 a více dětí, můžete směle počítat se čtyřmi družstvy.

### 1. Vytvořte družstva.

Nechte nastoupit děti do řady podle velikosti a rozpočítejte je rovnou na barevné čáry (např. červená, modrá, zelená, žlutá; žlutá, zelená, modrá, červená; červená, modrá, zelená, žlutá atd.). Jinak by se všichni nejvyšší, a tudíž pravděpodobně nejsilnější, sešli v jednom družstvu.

### 2. Vysvětlete počítání do pěti.

Vysvětlete dětem účel počítání do pěti a ukažte jim, jak to funguje. Děti si napoprvé nemusí uvědomit, že toto mezinárodní pravidlo je jim pomocí. Díky dobré atmosféře při hrách však brzy zjistí, že díky počítání do pěti si hry více užijí.

Vysvětlete, že za včasnou reakci na počítání do pěti získávají družstva body a důsledně je také přiděluje (nejen na první schůzce). Nebud'te přísní. Chcete přece v dětech zanechat příznivý dojem, který nesmí přebít pravidla a přísnost.

### 3. Popište bodový systém.

Vysvětlete bodovací systém, který budete v průběhu her a celé schůzky používat.

Nezapomeňte uvést, že celému družstvu se sčítají body za hry i za lekce. Celkový počet bodů, který členové družstva společně nashromáždí (byť nejsou celou schůzku pořád spolu), určí vítězné pořadí družstev dané schůzky.

Připomeňte, že příští schůzku se boduje zase od nuly. Odměnou může být buď sladká odměna nebo např. tzv. „Awana peníze“. Tato měna pak sloužit jako platidlo na trhu s různými odměnami, které si pak dítě může vybrat samo. (Většinou je velký trh jednou za měsíc.)





#### 4. Vysvětlete hry v Awana čtverci.

Vysvětlete, kde je startovní čára, jak se obíhají barevné kuželky, kde je čára družstva a týmová zóna. Vysvětlete, že se většinou bojuje o středovou kuželku (první místo) a pruhovaný sáček (druhé místo). Naučte děti, že kuželka i sáček se musí držet v ruce až do vyhlášení celkového pořadí závodu. Zdůrazněte, že hráči se o středovou kuželku ani pruhovaný sáček neperou, ale nechávají na rozhodčím, jak rozdělí body mezi ně.

Předved'te krátké zapískání, aby děti věděly, jak se bude startovat, a dlouhé zapískání, kterým budete případně hru přerušovat. Zdůrazněte, že se může fandit (fandění se také někdy boduje pro zvýšení motivace dětí). Po vysvětlení pravidel hry už je na čárovém vedoucím, kdo bude starovat. Ujistěte děti, že se na každé hře vystřídají všichni.

**5. Začněte hrát.** Poznámka: mnoho výše uvedených bodů se dá prakticky vysvětlit při hře.

### Tématicky zaměřené schůzky

Je těžké určit, kdo se během těchto schůzek baví více – zda děti nebo dospělí. Když je nějaká schůzka klubu upoutá a baví, děti se těší, co bude příští týden. Klubové schůzky s neobvyklými tématy nebo názvy jsou právě tímto lákadlem. Jsou nabitě aktivitami, o které není radno přijít, protože jsou neopakovatelné. To děti mimo jiné motivuje k věrnější docházce.

Tématicky zaměřené schůzky mají být plné legrace. Pokud jako vedoucí ukážete, že při tom žádnou legraci nezkazíte a dovedete se zasmát sami sobě, získáte si jejich srdce.

Rozviňte svou tvůrčí fantazii! Vymyslete čas od času speciální názvy nebo témata klubových schůzek, která děti upoutají a na které budou vzpomínat. Snažte se na nich vytvořit atmosféru zábavy – až se jednou vaše děti stanou vedoucími ve výcviku, budou se mít k čemu vracet.

Většinou můžete schůzky s neobvyklým tématem zařadit do vašeho čtvrtletního rozpisu a naplánovat je předem. Při výběru témat buďte nápadití, ale uvážliví. Vybírejte jen taková, která odpovídají nejen dobré zábavě, ale i vaší tradici.



## Příklady herní části pro dvanáct schůzek

Následující rozvrh her na 12 týdnů je pouze příkladem, jak by mohly herní části vypadat co do pestrosti i počtu her. Buďte tvořiví a upravte si je po svém. Stejně tak si upravte i počet a zaměření nápadů na čtyři tématické schůzky (ve 3., 6., 9. a 12. týdnu).

<b>První týden</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sprint na jedno kolo</li><li>2. Balónková košíková</li><li>3. Přetahovaná do čtyř stran</li><li>4. Sáčková štafeta</li><li>5. Balónkový volejbal</li><li>6. Sprinterská štafeta (tři až pět hráčů)</li><li>7. Na jelena</li><li>8. Seber sáček</li></ol>	<b>Druhý týden</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sprinterská štafeta</li><li>2. Sáčková štafeta</li><li>3. Balónkový volejbal</li><li>4. Shod' kuželku kopem</li><li>5. Mašinka</li><li>6. Seber sáček</li><li>7. Závod trojnožek</li><li>8. Na jelena</li></ol>
<b>Varianty pro menší prostor:</b> Přetahovaná do dvou stran Ukradni slaninu	<b>Varianta pro menší prostor:</b> Ukradni slaninu

<b>Třetí týden – „balónkový“</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kopaná s balónky</li><li>2. Balónková štafeta</li><li>3. Balónková košíková</li><li>4. Balónkové rodeo</li><li>5. Dvojice s balónkem</li><li>6. Balónková foukanda</li><li>7. Přefoukni balónek</li></ol>	<b>Čtvrtý týden</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sprinterská štafeta (3-4 hráči v družstvu)</li><li>2. Vybíjená</li><li>3. Balónkový volejbal</li><li>4. Do střehu!</li><li>5. Balónková košíková</li><li>6. Seber sáček</li><li>7. Štafeta se švihadlem</li><li>8. Přefoukni balónek</li></ol>
	<b>Varianta pro menší prostor:</b> Foukanda



<p><b>Pátý týden</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obíhací variace</li> <li>2. Balónková štafeta</li> <li>3. Závod slepých</li> <li>4. Seber sáček</li> <li>5. Balónkový volejbal</li> <li>6. Divoká přestřelka</li> <li>7. Závod trojnožek</li> <li>8. Na jelena</li> </ol>	<p><b>Šestý týden – „vše pozpátku“</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sprinterská štafeta (hráči běží pozpátku)</li> <li>2. Házení sáčku (stůjíte obráceně)</li> <li>3. Závod trojnožek (pozpátku)</li> <li>4. Živá písmena (nejrychlejší členové)</li> <li>5. Variace Sprintu (pozpátku)</li> <li>6. Balónková štafeta (pozpátku)</li> <li>7. Balónková košíková (čtyři balónky)</li> </ol>
	<p><b>Další nápady pro tuto schůzku:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zkuste udělat „pozpátku“ celou schůzku (tj. v opačném pořadí).</li> <li>• Ať si děti i vedoucí obléknou vše naruby.</li> <li>• Běhejte kolem kruhu v opačném směru (po směru hodinových ručiček).</li> <li>• Hráči běží pozpátku při všech soutěžích.</li> <li>• Výsledky přečtete pozpátku: 105 přečtete jako 501, nebo 120 jako 021.</li> </ul>

<p><b>Sedmý týden</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vybíjená</li> <li>2. Balónková košíková</li> <li>3. Zvedni kuželku (obměny)</li> <li>4. Přetahovaná do čtyř stran</li> <li>5. Závod trojnožek</li> <li>6. Balónková štafeta</li> <li>7. Do střehu!</li> <li>8. Na jelena</li> </ol>	<p><b>Osmý týden</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obíhací variace</li> <li>2. Sáčková štafeta (s míčem)</li> <li>3. Přefoukni balónek</li> <li>4. Do střehu! (s hracími pytlíky)</li> <li>5. Balónkový volejbal</li> <li>6. Na jelena</li> <li>7. Seber sáček</li> <li>8. Balónkové rodeo</li> </ol>
<p><b>Varianty pro menší prostor:</b> Přetahovaná do dvou stran Foukanda</p>	<p><b>Varianta pro menší prostor:</b> Ukradni slatinu</p>



<b>Devátý týden – „hlasovací“</b> Na samostatné papírky napište názvy všech her, které jste dosud odehráli. Papírky dejte do klobouku. Děti losují hry, které se budou hrát.	<b>Desátý týden</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Obíhací variace</li><li>2. Závod housenek</li><li>3. Sáčková štafeta</li><li>4. Živá písmena</li><li>5. Přetahovaná do čtyř stran</li><li>6. Pony Expres</li><li>7. Házení sáčku</li><li>8. Na jelena</li></ol>
Losovat mohou např. děti, které... <ul style="list-style-type: none"><li>• Získaly (minulý nebo tento týden) nějakou postupovou odměnu.</li><li>• Chodí včas.</li><li>• Mají nejlepší docházku.</li></ul>	Varianta pro menší prostor: Přetahovaná do dvou stran

<b>Jednáctý týden</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Do střehu!</li><li>2. Svíčková štafeta</li><li>3. Přetahovaná do čtyř stran</li><li>4. Závod trojnožek</li><li>5. Sprint se čtyřmi úkoly</li><li>6. Balónkový volejbal</li><li>7. Boj o ručník</li><li>8. Balónkové rodeo</li></ol>	<b>Dvanáctý týden – „pojídací“</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Štafeta s jídlem</li><li>2. Sušenková štafeta</li><li>3. Popcorn na lžici</li><li>4. Bonbónová štafeta</li><li>5. Bramborová štafeta</li><li>6. Popcornová štafeta</li><li>7. Pojídání koláčů</li><li>8. Coca-colová štafeta</li></ol>
Varianta pro menší prostor: Kohoutí zápasy	Varianty pro menší prostor: Co je v tašce? Sněž sušenku



## Noorganizované hry před začátkem schůzky

Když děti přijdou na schůzku, mají chuť se ještě před zahájením hýbat. To je ideální příležitost pro vedoucí hrát s dětmi a zároveň je nenápadně hlídat, aby si neublížily. Nedovolte dětem příliš samostatně manipulovat s herními pomůckami, ale velice vhodné pro tuto příležitost jsou molitanové míče. Mají různou hustotu, s některými se hraje dobře, jiné jsou však příliš lehké a málo létají. Vyberte, který vám vyhovuje. Molitanové míče jsou především bezpečné, ale také vhodné pro méně průbojně děti. Neodrazuje je to zapojit se do živelné kolektivní hry, když se čeká na zahájení schůzky. Nezapomeňte – účast vedoucího nemá potlačil bezprostřednost hry, ani jí vtisknout dospěláckou systematickosti. To by některé děti mohlo odradit. Má za úkol navázat kontakt s dětmi a zároveň tak trochu dohlížet na bezpečnost.

Následující typy her s molitanovým míčem vám pro tyto účely před zahájením schůzky mohou dobře posloužit.

**Vybíjecí hry.** Když přijde okolo tuctu dětí, vyberte několik z nich, které se postaví doprostřed kruhu na typickou vybíjenou. Pro zpestření výběru řekněte, že doprostřed půjdou např. všichni, kdo mají klubové tričko, nebo všechny dívky, nebo všichni čtvrtáci apod. Potom hrajte běžnou vybíjenou, ale zpestřete ji tím, že když někdo někoho vybije, musí si s ním vyměnit místo. Teoreticky to může být nekonečná hra, ale po pěti až osmi minutách zjistíte, že téměř každý už byl v kruhu. Prostě zapísejte na písťalku, ukončete hru a začněte jinou.

**Kopací softbal, bombardovaná.** Hrajte tyto hry jako obvykle, ale s molitanovými míči. Pro tyto dvě hry budete potřebovat pevnější typ molitanového míče. Zato je můžete hrát i ve velmi omezeném prostoru, aniž by si mohly děti ublížit nebo něco poškodit.

**Basketbalové druhy her.** Pokud máte k dispozici desku s basketbalovým košem (nebo alespoň kbelík), uspořádejte volnou soutěž v házení „šestek“ nebo „vyřazováč“ (dá-li koš hráč přede mnou, musím dát koš také, jinak vypadávám). Děti se postaví do zástupu a začnou postupně házet.



## PŘÍLOHA: UKÁZKY VYBRANÝCH HER

Tyto hry jsou převzaty z příruček Awana hry, díly 1-2, které jsou přeloženy do češtiny. Můžete je objednat v ústředí Awany ČR.

DO STŘEHU!	13	KOUHOUTÍ ZÁPASY	24	POPCORNOVÁ ŠTAFETA	35
VYBÍJENÁ	13	NA JELENA	25	BRAMBOROVÁ ŠTAFETA	36
DVOJICE S BALÓNKEM	14	SHOŤ KUŽELKU KOPEM	25	ŠTAFETOVÉ VARIACE	36
BALÓNKOVÁ KOŠÍKOVÁ	14	SUŠENKOVÁ ŠTAFETA	26	COCA-COLOVÁ ŠTAFETA	37
FOUKANDA S BALÓNKEM	15	SNĚŽ SUŠENKU	26	BOJ O RUČNÍK	37
PŘEFOUKNI BALÓNEK	15	CO JE V TAŠCE	27	ZVEDNI KUŽELKU	38
KOPANÁ S BALÓNKY	15	SPRINT SE 4 ÚKOLY	27	SPRINTERSKÁ ŠTAFETA	38
BALÓNKOVÁ ŠTAFETA	16	PŘETAHOVANÁ	28	SPRINT A MARATÓN	38
BALÓNKOVÉ RODEO	16	PŘESKOČ LANO!	29	UKRADNI SLANINU	39
BALÓNKOVÝ VOLEJBAL	17	ŠTAFETA SE ŠVIHADLEM	29	ZÁVOD TROJNOŽEK	40
SEBER SÁČEK	17	KOPACÍ SOFTBAL	30	MAŠINKA	41
SÁČKOVÁ ŠTAFETA	18	OBÍHACÍ VARIACE	30	ŠTAFETA S JÍDLEM	41
HÁZENÍ SÁČKU	20	ŽIVÁ PÍSMENA	31		
ZÁVOD SLEPÝCH	20	DIVOKÁ PŘESTŘELKA	32		
BOMBARDOVANÁ	21	BONBÓNOVÁ ŠTAFETA	33		
SVÍČKOVÁ ŠTAFETA	22	POJÍDÁNÍ KOLÁČŮ	34		
ZÁVOD HOUSENEK	23	FOUKANDA	35		
ZVÍŘE, ZEMĚ, VĚC	23	PONY EXPRES	35		



## DO STŘEHU!

**Pomůcky:**

4 židle, 4 barevné sáčky, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

Celé družstvo nebo stejný počet z každého družstva

**Popis hry:**

Přidělte hráčům v každém družstvu jedno číslo (červení 1-6, modří 1-6 atd.). Do každého rohu Awana čtverce postavte jednu židli a na každou z nich sáček příslušné barvy. Vyvolejte nějaké číslo (ne vyšší než je počet členů družstva). Hráči, kteří mají volané číslo, běží k židli svého družstva, vezmou barevný sáček a položí jej na židli družstva, které je po jejich pravé ruce. Potom běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček. Pokud barevný sáček spadne ze židle, když hráč běží pro kuželku nebo pruhovaný sáček, ztrácí jeho družstvo dva body. Opakujte tak dlouho, dokud se všichni nevystřídají. Poznamenávejte si čísla, která jste již vyvolali.

## VYBÍJENÁ

**Pomůcky:**

1 velký míč (na kopanou nebo odbíjenou)

**Hráči:**

4 družstva

**Popis hry:**

Přidělte hráčům v každém družstvu jedno číslo (červení 1-6, modří 1-6, atd.). Do středu postavte míč a vystupte z hrací plochy. Začněte hru vyvoláním čísla. Hráči, kteří mají toto číslo, běží do středu pro míč. Ten z nich, který se zmocní míče vyřazuje protivníky tak, že se je snaží trefit pod pas kdekoli uvnitř herního kruhu. Zasažený hráč je „vybitý“ a musí opustit hrací plochu. Hráči se snaží zmocnit míče a vyřadit ostatní hráče. Když je hráč zasažen nad pasem, zůstává ve hře. Diváci ve družstvech, která stojí okolo, mohou chytit míč a hodit jej zpět do kruhu, ale nemohou vyřadit soupeře. Hráč, který zůstane poslední, získává body pro družstvo. Opakujte tak dlouho, dokud nevystřídáte všechny hráče. Poznamenávejte si, která čísla jste již vyvolali.

**Obměna:**

Pro rychlejší vyřazení hrajte se dvěma míči. Nebo povolte vyřazení hráče i po odrazu míče od země.



## DVOJICE S BALÓNKEM

### Pomůcky:

Nafukovací balónky (prům. 23 cm), 4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

### Hráči:

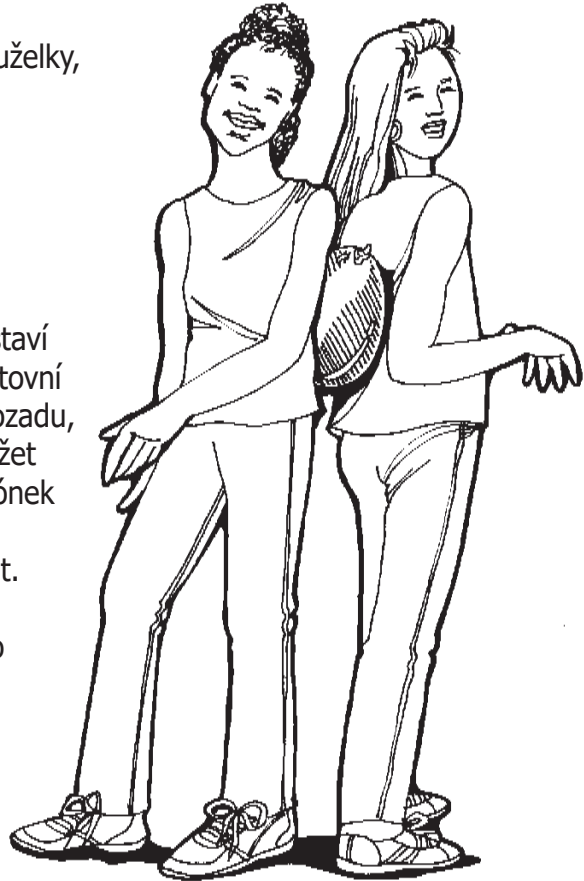
2 z každého družstva

### Popis hry:

Pozvete dva hráče z každého družstva. Ti se postaví zády k sobě a zády drží balónek. Začnou na startovní čáře. Na písknutí každá dvojice běží (stranou, pozadu, jakkoliv) jedno kolo kolem kruhu a stále musí držet balónek mezi zády bez dotyku rukou. Pokud balónek spadne, musí se hráči zastavit a umístit jej do původní polohy, teprve potom mohou pokračovat. U kuželky své barvy jeden z dvojice vezme balónek a běží s ním do středu pro kuželku nebo sáček.

### Obměna:

Dvojice drží balónek mezi čely a běží polovinu kola.



## BALÓNKOVÁ KOŠÍKOVÁ

### Pomůcky:

4 nafukovací balónky (prům. 23 cm) v barvách družstev, odpadkový koš, schůdky vysoké 180-240cm



**Hráči:** 1 z každého družstva

### Popis hry:

Schůdky postavte do středu kruhu. Na ně postavte odpadkový koš. Pozvete jednoho hráče z každého družstva. Dejte hráčům balónky příslušné barvy. Začíná se na startovní čáře vně herního kruhu. Na povel pinkají hráči svůj balónek do středu kruhu tak, aby zapadl do odpadkového koše; hráči nesmí balónek držet rukou a nesmí jim spadnout na zem; do koše jej musí dopinkat. Hráči se nesmějí dotýkat schůdků či koše nebo pinkat do cizího balónku. První hráč, který dopraví svůj balónek do koše, získává pro své družstvo body. Hru opakujte, dokud se všichni hráči nevystřídají.





## FOUKANDA S BALÓNKEM

### Pomůcky:

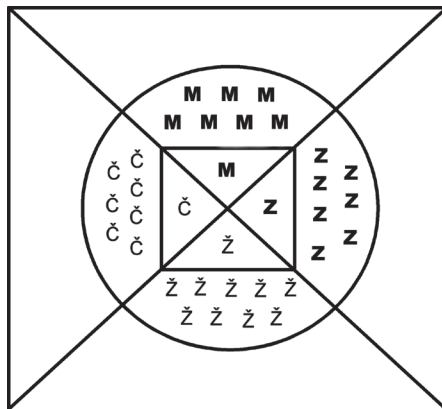
1 nafukovací balónek

### Hráči:

Celé družstvo nebo stejný počet z každého družstva

### Popis hry:

Každé družstvo má na začátku 10 bodů. Řekněte hráčům každého družstva, aby se rozmístili uvnitř kruhové výseče (pokud nemáte kruh, tak uvnitř celé trojúhelníkové týmové zóny). Uprostřed čtverce vyhodte do výšky balónek. Hráči se snaží zabránit tomu, aby se balónek dotkl podlahy na jejich týmové zóny tak, že jej odfukují na území svých soupeřů. Balónek se nesmějí dotknout rukama (mají raději ruce za zády), ani hlavou (náhodný dotek obličejem nepočítejte, ale fotbalovou hlavičku již ano). Pokud se balónek dotkne podlahy, odečtete body tomu družstvu, do jehož týmové zóny balónek spadl. Družstvo, které má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.



## DŘEFOUKNI BALÓNEK

### Pomůcky:

Nafukovací balónky (prům. 23 cm)

### Hráči:

1 (nebo více) z každého družstva

### Popis hry:

Na znamení vybíhá jeden hráč z družstva do středu, kde na podlaze sebere balónek a nafukuje jej dokud nepraskne. Komu praskne prvnímu, vyhrává. Nedovolte stlačování nebo propichování balónků ostrými předměty.

## KOPANÁ S BALÓNKY

### Pomůcky:

Nafukovací balónky (prům. 23 cm)

### Hráči:

1 (nebo více) z každého družstva

**Popis hry:**

Na znamení jeden hráč z každého družstva kope do balónku jedno kolo okolo kruhu a potom běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

## BALÓNKOVÁ ŠTAFETA

**Pomůcky:**

4 nafukovací balónky (prům. 23 cm) v barvách družstev, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

5 z každého družstva

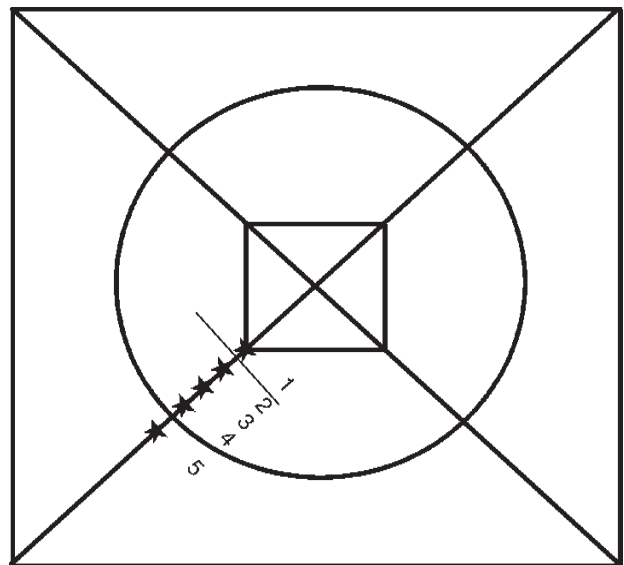
**Popis hry:**

Pět hráčů z každého družstva se rozkročmo postaví do zástupu na úhlopříčku své barvy uvnitř herního kruhu, všichni čelem do středu.

Na úhlopříčce jsou značky pro určení postavení jednotlivých hráčů v zástupu (viz obrázek). První hráč v zástupu musí vždy stát před dlouhou úhlopříčnou značkou. Na startovní znamení pošle první hráč balónek mezi nohama

druhému hráči za ním, ten jej pošle třetímu atd., až balónek dojde k poslednímu pátému hráči. Tento hráč běží s balónkem dopředu před zástup a stává se hráčem č. 1. (Mezitím celý zástup postoupí o jedno místo dozadu, aby tomuto hráči udělal volné místo.) Hra pokračuje, dokud se všichni neposunou na pozici č. 1. Hráč, který se z pozice 1 posunul na pozici 5, pak chytne balónek a běží s ním do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

POZNÁMKA: Hráči musí projít balónek mezi nohama, aniž se ho musí dotknout.



## BALÓNKOVÉ RODEO

**Pomůcky:**

Nafukovací balónky (prům. 15 cm, 1 pro každého hráče), provázky (asi 20 cm dlouhé) k přivázání balónku k noze každého hráče. Před začátkem hry si každý hráč přiváže svůj balónek ke kotníku.

**Hráči:**

Celé družstvo nebo stejný počet z každého družstva



### **Popis hry:**

Každý hráč má před začátkem hry balónek přivázaný ke kotníku libovolné nohy. Na znamení se každý hráč snaží prasknout balónky svých soupeřů (nikoli balónky členů svého družstva) tak, že na ně dupne nebo skočí. Svým pohybem při tom brání svůj vlastní balónek. Když hráči balónek praskne, opouští hrací plochu. Hra pokračuje, dokud ve hře nezůstane poslední hráč, jehož balónek nepraskl (nebo pouze hráči z jednoho družstva). Hráči nemohou balónky bránit rukama, ani strkat nebo držet protihráče.

### **Obměna hry I:**

Dovolte hráčům zůstat ve hře i po tom, co jejich balónek praskl. Mohou pomáhat při praskání balónků soupeřů, dokud nezůstane poslední hráč jako vítěz.

### **Obměna hry II:**

Ukončete hru, když zbývá posledních pět hráčů (zamezíte tak případnému úrazu nohou). Každému hráči přiřadíte body, které přinese do svého družstva.

## BALÓNKOVÝ VOLEJBAL

### **Pomůcky:**

Nafukovací balónky (prům. 23 cm)

### **Hráči:**

2 z každého družstva

### **Popis hry:**

Dva hráči z každého družstva se postaví před začátkem hry tak, aby měli jednu nohu ve středu kruhu. Nad středem vyhodíte do výšky nafukovací balónek. Cílem hry je dopinkat balónek za svou týmovou čáru (musí přejít pomyslnou svislou rovinu). Pokud se balónek dotkne země, nic se neděje, hra pokračuje. Nepřipusťte úmyslnou hrubost v osobních kontaktech hráčů. Tvrdé hráče vystřídejte.

## SEBER SÁČEK

### **Pomůcky:**

4 barevné sáčky, pruhovaný sáček

**Hráči:**

5 z každého družstva

**Popis hry:**

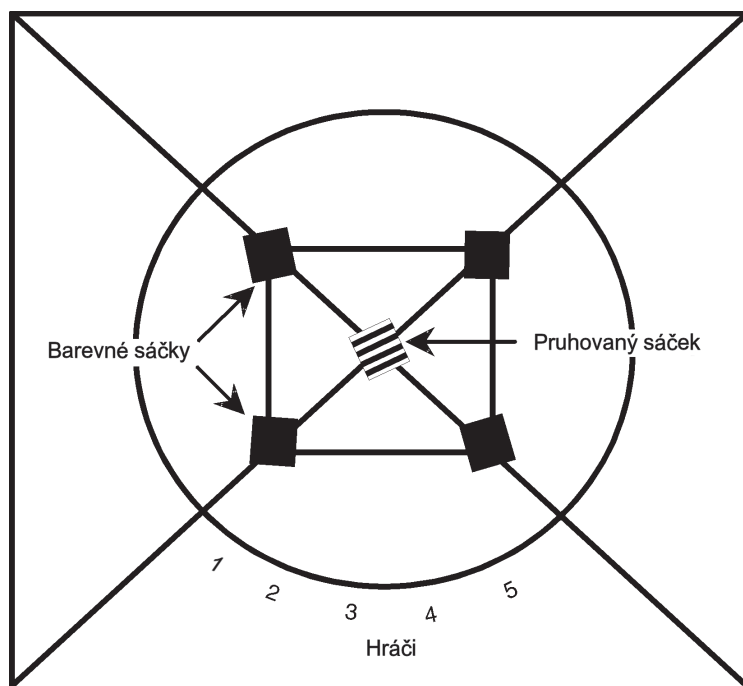
Řekněte hráčům, aby se roze-stavili podél kruhové čáry svého družstva (pokud nemáte nakreslený kruh, hráči mohou stát na týmové čáře). Barevné sáčky umístěte do rohů vnitřního čtverce a pruhovaný do středu kruhu (viz obrázek). Hráči v každém družstvu si rozdělí čísla od jedné do pěti. Vyvolejte číslo. Hráči, kteří mají vyvolané číslo, běží do středu a snaží se sebrat co nejvíce hracích sáčků. Pak je musí dopravit

za kruhovou (týmovou) čáru svého družstva. Jednobarevný sáček je za jeden bod; pruhovaný za jeden nebo dva body. Za dva body tehdy, získal-li hráč k pruhovanému sáčku alespoň ještě jeden barevný.

Pokud dva hráči chytanou za stejný sáček, mohou se o něj přetahovat a získá jej ten, kdo přetáhne soupeře za svoji týmovou čáru. Nepřipusťte žádné tahání nebo chytání za oblečení nebo částí těla. Při porušení pravidel můžete získané body odejmout.

**Obměna hry:**

Pokud chcete děti trénovat na celostátní Awana hry, můžete jim zpřísnit pravidla přetahování sáčků tak, že pokud jedni z hráčů, kteří se přetahují, překročí nohou svoji kruhovou čáru (příp. týmovou čáru, pokud nemáte nakreslaný kruh), získává všechny sáčky soupeře. Hráč si musí rozmyslet, zda nezachránit alespoň sáčky, které už drží.



## SÁČKOVÁ ŠTAFETA

**Pomůcky:**

4 barevné sáčky, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

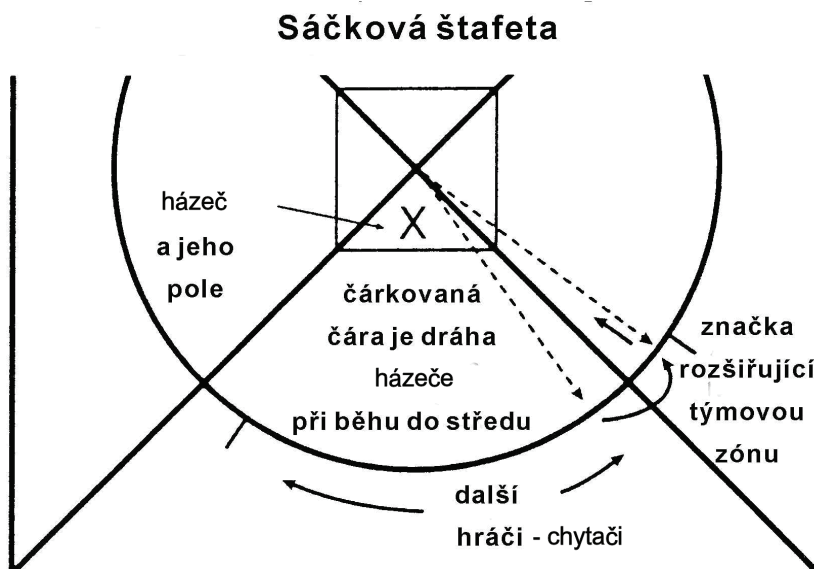
Celé družstvo nebo stejný počet z každého družstva

**Popis hry:**

Jeden hráč z každého družstva - házeč - stojí uprostřed čtverce tak, aby byl alespoň jednou nohou v malém trojúhelníku uprostřed hracího pole. Ostatní hráči z družstva



se seřadí podél své kruhové čáry (týmové čáry). Na startovní znamení hodí házeč sáček prvnímu chytači svého družstva, který stojí nejvíce vpravo od něj. Tento hráč sáček chytí a hodí jej zpět házeči. Ten jej hází dalšímu chytači v pořadí atd.



Hra pokračuje tak dlouho, dokud se všichni chytači družstva nevystřídají v chycení a odhození sáčku. Když chytí házeč sáček od svého posledního spoluhráče, vyběhne ze svého místa a běží kolem kuželky své barvy do středu pro středovou kuželku nebo sáček. Musí mít při tom stále svůj sáček v ruce.

### Důležité rady:

- Chyťte sáček oběma rukama.
- Házejte sáček nízko a přímo, abyste zabránili přehození a diskvalifikaci svého družstva. K diskvalifikaci dojde, když sáček spadne mimo týmovou zónu družstva, tj. do pole jiného družstva nebo mimo čtverec.
- Dohlédněte, aby každý chytač stál za kruhovou (týmovou) čarou svého družstva. Hráči nesmí překročit kruhovou (týmovou) čáru. Pokud jsou hráči zvláště neposední, postavte je alespoň 15 cm za čáru. Když chytač odhodí svůj hod, měl by si sednout, aby házeč měl přehled, komu již sáček odehrál.
- Na post házeče vyberte někoho, kdo zůstane klidný i pod tlakem, zná pravidla hry, povzbuzuje ostatní spoluhráče, dobře hází a chytá, daleko dohodí a má dlouhé nohy, aby se zkrátila vzdálenost, na kterou se hází.

### Obměny:

V souvislosti s tématem vaší schůzky můžete namísto sáčku použít následující předměty. Postavení a pravidla "Sáčkové štafety" jsou stejná, i když je při házení a chytání potřeba trochu jiných schopností.

"Míčová schůzka": použijte míč na baseball, košíkovou, odbíjenou nebo měkký



gumový míč. Můžete rovněž vymezit způsoby házení: spodem, vrchem, s drazem apod.

"Fotbalové hrátky": použijte míč na kopanou.

"Večer s jídlem": použijte jablko, pomeranč, grapefruit, natvrdo uvařené vejce apod. Chcete-li mít se staršími dětmi větší zábavu, zamíchejte mezi vajíčka jedno syrové. V takovém případě je potřeba mít po ruce ručník na otření rukou.

Další obměny:

- pro povzbuzení k větší rychlosti házení použijte stopky. Družstva hrají s časovým limitem 30 sekund a počítá se jim počet dokončených hodů během tohoto limitu.
- Dejte jednotlivcům příležitost k tréninku na celostátní Awana hry tím, že družstvo rozdělíte do dvojic, které se rozestaví jako házeči a chytači kolem Awana kruhu. Každá dvojice má svůj sáček a sama si do určitého časového limitu počítá počet přehozů. Vedoucí tým mohou pomoci hráčům, kteří potřebují procvičit chytání a házení sáčku.

## HÁZENÍ SÁČKU

### Pomůcky:

4 barevné sáčky, 1 kbelík nebo krabice

### Hráči:

1 z každého družstva

### Popis hry:

Do středu kruhu postavte kbelík. Jednotliví hráči z každého družstva se postaví na kruhovou čáru svého družstva se sáčkem v ruce. Na znamení se snaží vhodit sáček do kbelíku. Dejte 3 body za to, když se sáček zavěsí za okraj kbelíku, 2 body, když spadne do kbelíku a 1 bod, když leží mimo, ale dotýká se kbelíku.

## ZÁVOD SLEPÝCH

### Pomůcky:

4 papírové sáčky (dostatečně velké, aby si je děti mohly navléknout na hlavu),  
4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

### Hráči:

1 z každého družstva

### Popis hry:

Požádejte čárové vedoucí, aby svým hráčům nasadili na hlavu papírový sáček. Hráči nesmí vidět, kam jdou. Jejich cílem je opatrně oběhnout (obejít) jedno kolo kolem kruhu (barevných kuželek, pokud kruh nemáte nakreslený) a potom jít do středu pro

kuželku nebo pruhovaný sáček. Jedinou pomocí jsou pokyny spoluhráčů, kteří "slepého hráče" řídí hlasem nebo domluvenými signály zpoza čáry svého družstva.

**UPOZORNĚNÍ:** Ujistěte se, že sáček je vzdušný a je vyroben z papíru. Sáčky z umělé hmoty mohou být z hlediska udušení nebezpečné.

### **Obměny:**

1. Tyto hry jsou obtížné, protože děti se často zamotají a začnou bloudit. Pro usnadnění dejte každému "slepému" hráči jednoho průvodce, který půjde za ním a bude mu dávat pokyny vpravo, vlevo a stát. Průvodce nemůže používat jiná slova než "vpravo", "vlevo" a "stát" a nesmí se slepého hráče dotýkat.
2. U Svatojánků - dovolte vedoucímu, aby držel hráče se zakrytými očima za ruku a pomáhal mu projít jedno kolo kolem kruhu.



## BOMBARDOVANÁ

### **Pomůcky:**

2 měkké gumové nebo molitanové míče (ve větších prostorách použijte 4 nebo i více míčů)

### **Hráči:**

Celý klub rozdělený do dvou skupin

### **Popis hry:**

Obě skupiny seřadíte proti sobě u protilehlých stěn místnosti nebo protilehlých stran Awana čtverce. Na dělicí čáru hrací plochy položte míče. Na startovní znamení běží hráči pro míče a snaží se jimi trefit soupeře za dělicí čarou. Zasažený hráč je "vybit" a opouští hrací plochu.

Míří se zásadně na tělo od pasu dolů, nikoli na obličej. Zásah hráče nad pasem nebo odraz od země se nepočítá. Hráči, kteří překročí dělicí čáru, jsou diskvalifikováni. Hráči mohou vyřadit soupeře také tím, že míč chytí. V tomto případě je "vybitý" hráč, který házel. Vítězí družstvo, které vyřadilo všechny soupeře nebo kterému po vypršení časového limitu zůstalo ve hře více hráčů.

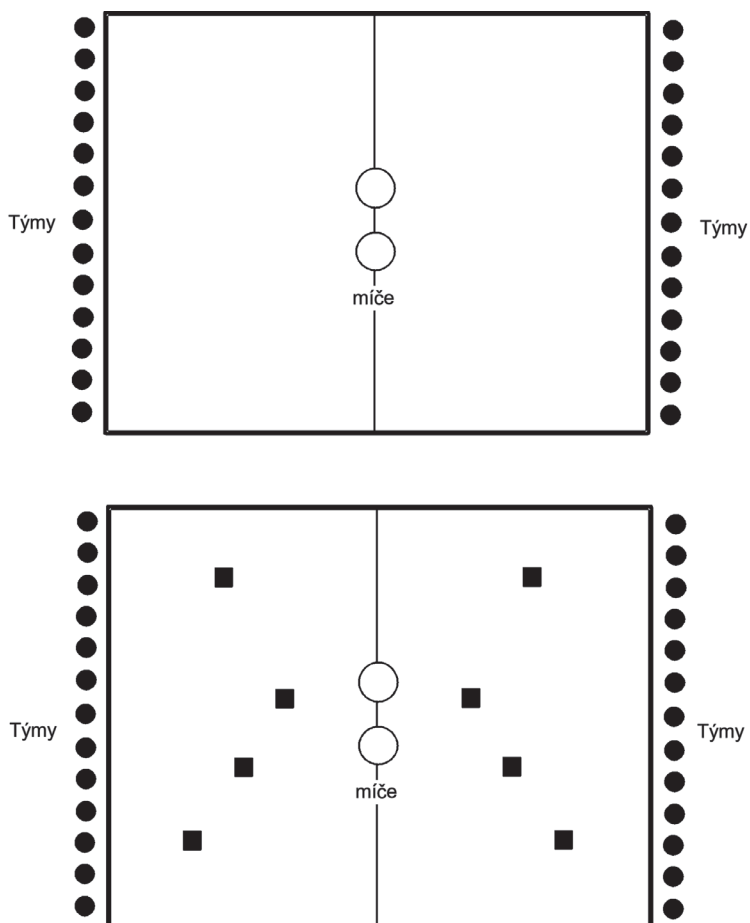
### **Obměny:**

Bombardovaná na kuželky.

Na různá místa v každé polovině hřiště postavte čtyři barevné kuželky (můžete si vypomoci i štafetovými kolíky postavenými na výšku). Cílem hry je shodit kuželky



(příp. kolíky) umístěné na soupeřově polovině. Míče se musí házet zpoza vlastní týmové čáry. Každé družstvo začíná s jedním míčem. Hráči nesmějí vstupovat do území s kuželkami, aby je chránili nebo znovu stavěli, pouze si tam mohou dojít pro zatoulaný míč a vrátit se za svoji čáru. Jinak použijte stejná pravidla jako při Bombardované. Vyhrává družstvo, které shodí všechny soupeřovy kuželky, nebo co nejvíce kuželek do vypršení časového limitu.



## SVÍČKOVÁ ŠTAFETA

### Pomůcky:

1 svíčka na podstavci nebo v kalíšku (preferuje se bílá), 4 barevné svíčky (podle barev Awana čtverce), zápalky, 4 barevné kuželky

### Hráči:

Stejný počet hráčů ve všech družstvech

### Popis hry:

Do středu čtverce umístíme zapálenou bílou svíčku. Z každého týmu vybereme stejný počet hráčů. Prvnímu z hráčů v každém družstvu dáme příslušnou barevnou svíčku podle jeho barvy týmu. Hráči začínají na obvyklé startovní čáře. Po odstartování hráč běží nejprve do středu zapálit si svoji barevnou svíčku. Pak běží jedno kolo a předá hořící svíčku svému dalšímu spoluhráči. Pokud svíčka během obíhání kola zhasne, musí hráč do středu, aby si ji znovu zapálil, vrátí se na stejné místo, kde mu svíčka zhasla a pokračuje v obíhání. Poslední hráč ve štafetě po oběhnutí svého kola běží do středu a nejprve sfoukne bílou svíčku a pak svoji barevnou. Barevná svíčka mu musí v okamžiku dosažení středu stále hořet, jinak ji musí znovu zapálit a v daném pořadí bílá - barevná pak teprve sfoukávat.





Pro větší efekt můžete v místnosti zhasnout. Mějte po ruce čistič voskových skvrn z odkapávajících svíček.

POZNÁMKA: Poučte hráče o bezpečnostních pravidlech v nakládání s ohněm.

## ZÁVOD HOUSENEK

### Pomůcky:

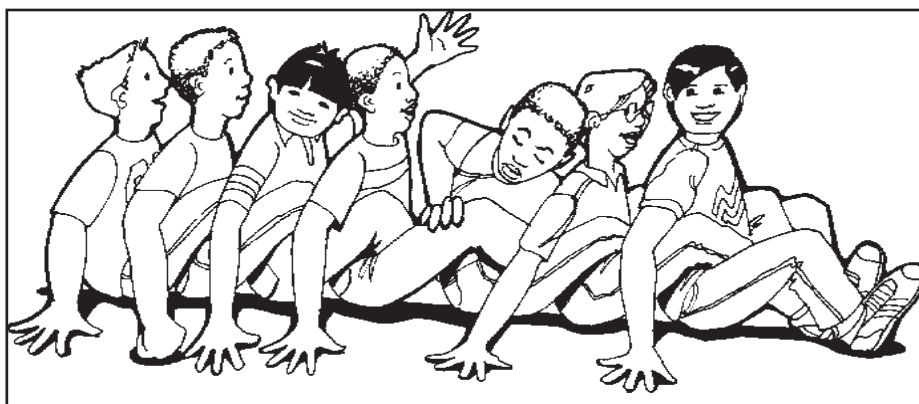
4 kuželky (jednu pro každé družstvo) pro označení cíle

### Hráči:

2 nebo lépe více

### Popis hry:

Dva nebo více hráčů z jednoho družstva vytvoří "housenku" tím způsobem, že si sednou na podlahu a každý z nich



obtočí své nohy okolo hráče sedícího před sebou. Po odstartování se "housenka" nadzvedne na ruku a suně se k cíli. Pokud se družstvo rozpojí, musí se hráči znovu zavěsit a teprve potom mohou pokračovat dál. "Housenka", která se nejdříve dostane do cíle, získává body pro své družstvo. Cíl může být vzdálen podle věku dětí čtvrt až celé jedno kolo. Cíle housenka dosáhne, překročí-li cílovou čáru i její poslední noha.

## ZVÍŘE, ZEMĚ, VĚC

### Pomůcky:

Několik papírů a tužka pro každý tým

### Hráči:

Celý tým

### Popis hry:

Každý tým si ustanoví jednoho zapisovatele. Cílem hry je společně vymyslet a napsat do určitého časového limitu co nejvíce slov z dané oblasti. Zde jsou příklady oblastí:

- státy Evropy
- druhy ptáků



- názvy českých (příp. zahraničních) měst
- druhy květin
- značky aut
- jména biblických postav

Po odstartování mají družstva 3 minuty na to, aby napsala co nejvíce odpovědí na vyhlášené téma. Vítězí družstvo s největším počtem korektních názvů (korektnost názvů kontrolují čarovní vedoucí). Všechna slova musí dávat nejen smysl, ale musí být i správně napsána pravopisně.

### **Obměna:**

Ať každé družstvo svůj seznam přečte. Všechna slova, která má některé z dalších družstev, se škrtají a bodují se jen slova, která žádné jiné družstvo nemá.

## **KOUHOUTÍ ZÁPASY**

### **Pomůcky:**

Žádné

### **Hráči:**

2 z každého družstva

### **Popis hry:**

Požádejte, aby se dva hráči z každého družstva postavili do vnitřního kruhu hracího pole. Všichni si jednou rukou chytí kotník a druhou ruku sepnou za zády (podle obrázku). Po odstartování se hráči snaží vytlačit soupeře z kruhu nebo je donutit ke ztrátě rovnováhy. Přeslap kruhu, pád, puštění nohy či ruky nebo použití obou nohou znamená vyřazení. Ke srážení soupeřů nelze použít zvednuté nohy. Hra končí, když ve čtverci zůstane poslední hráč. POZNÁMKA: Když je stav mezi zbývajících dvěma hráči dlouho nerozhodný, vyhlaste posledních 30 sekund. Pokud se ani potom nerozhodne, rozdělte body mezi družstva obou hráčů.

### **Obměna:**

Nechte soutěžit uvnitř Awana čtverce





celá družstva. Když zůstane ve hře posledních osm hráčů, přesuňte je do vnitřního kruhu k dokončení soutěže podle výše uvedených pravidel.

## NA JELENA

### **Pomůcky:**

1 nebo více větších gumových míčů, stopky

### **Hráči:**

Celá stejně početná družstva.

### **Popis hry:**

Vyberte jedno družstvo a rozmístěte jej uvnitř kruhu (příp. celého čtverce). To jsou jeleni. Zbývá tři družstva se rozmístí okolo kruhové čáry (čtverce). To jsou lovci. Lovcům dejte míče. Na znamení začnou vybíjet jeleny uvnitř kruhu. Jeleni jsou rovněž vyřazeni, když při uhýbání míčům přešlápou kruh. Lovec, který hází míčem, musí být vně kruhu, jinak je hod neplatný. Družstvo, jehož jeleni vydrží v kruhu nejdéle, vyhrává (použijte stopky). Každé družstvo si jednou zahraje v roli jelenů.

### **Obměna:**

Do kruhu vyberte tři hráče z každého družstva, kteří budou představovat jeleny současně.

## SHODĚ KUŽELKU KOPEM

### **Pomůcky:**

4 velké gumové míče, 4 barevné kuželky, středová kuželka

### **Hráči:**

1 z každého družstva

### **Popis hry:**

Hráči se postaví na startovní čáru svého družstva. Každý dostane míč. Na znamení hráči oběhnou s míčem jedno kolo za pomoci kopání (bez použití rukou). Porazí-li hráč kuželku, je vyřazen. Po oběhnutí celého kola, když míč přejde cílovou čáru, snaží se hráč kopem do svého míče (nejblíže z kruhové čáry) porazit středovou kuželku. Pokud se žádný z hráčů do kuželky netrefí, mohou si jít pro svůj míč, dokopat jej (bez použití rukou) na svoji kruhovou čáru, odkud se znovu snaží středovou kuželku srazit. Vyhrává hráč, který jako první středovou kuželku shodí.



## SUŠENKOVÁ ŠTAFETA

**Pomůcky:**

Krabice sušenek, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

3 (nebo více) z každého družstva

**Popis hry:**

Vyberte hráče z každého družstva. Na znamení vždy první hráč každého družstva sní sušenku, zapíská a běží jedno kolo kolem kruhu. Poslední hráč družstva běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

**Obměna:**

Dejte sušenku každému hráči klubu. Na znamení snědí svou sušenku současně všichni hráči. Přidělte body tomu družstvu, jehož první dva hráči jsou schopni zapískat.

## SNĚŽ SUŠENKU

**Pomůcky:**

1 sušenkový věneček přivázaný na kousek provázku (pro každého hráče)

**Hráči:**

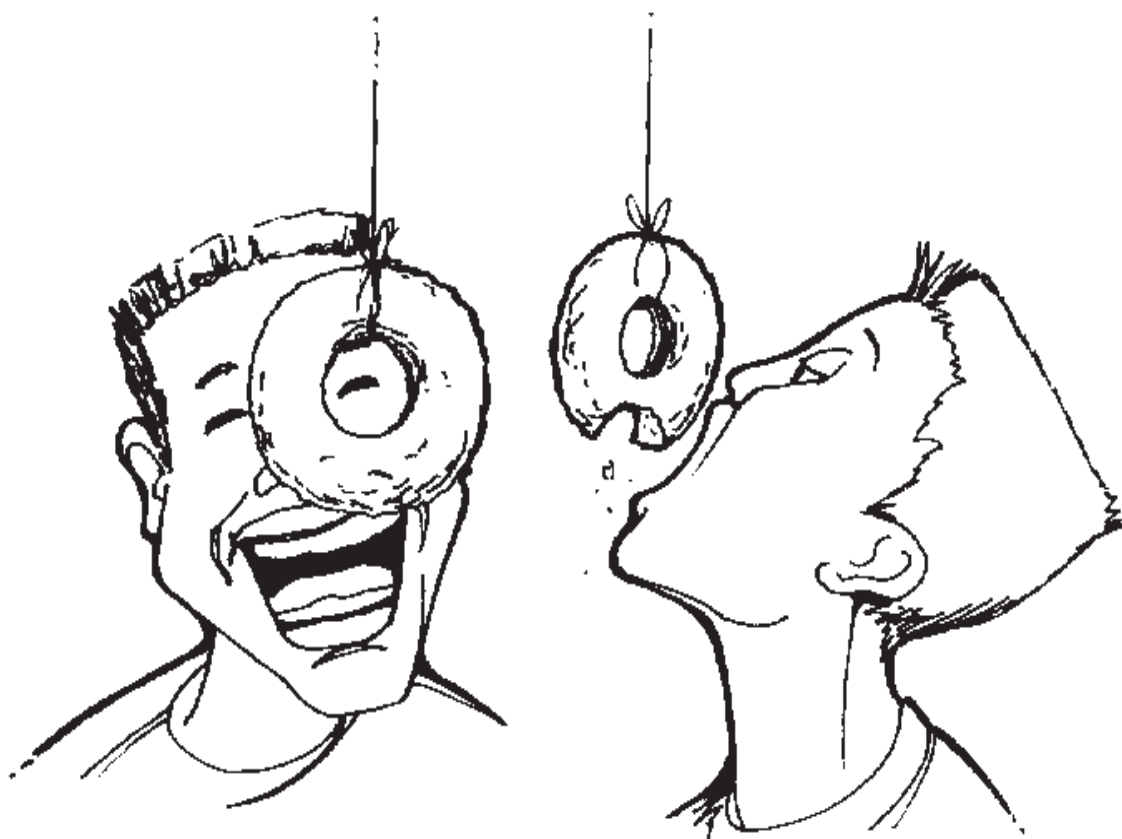
Celý klub najednou

**Popis hry:**

Zavěste sušenku - věneček (pro každého hráče) na provázek od stropu nebo nějakého rámu. Věnečky by měly viset ve výšce úst každého hráče. Na znamení se každý hráč pokouší bez použití rukou sníst věneček, tj. aniž by se rukou dotýkal provázku nebo věnečku. Hráči, kterým kousky věnečku spadnou na zem, jsou vyřazeni. Vítězem se stává hráč, který sní celý věneček jako první.

**Obměna:**

Ve velkých klubech vyberte zástupce z každého družstva.



## CO JE V TAŠCE?

### Pomůcky:

4 tašky: každá taška obsahuje nějaké zabalené jídlo pro každého hráče

### Hráči:

5 nebo více z každého družstva

### Popis hry:

Požádejte členy družstev, aby se postavili do jedné řady. Dejte prvnímu hráči z každého družstva tašku, která obsahuje různé druhy zabalených potravin (olivy, okurky, sušenky, kousky mrkve nebo celeru, cukrovinky apod.). Na znamení si první hráči z každého družstva bez dívání vytáhnou z tašky svého družstva jednu zabalenou potravinu. Rozbalí ji, sní a zapíská. Potom předá tašku dalšímu hráči za ním, který udělá totéž. Vítězí družstvo, které sní veškeré jídlo ze své tašky nejdříve.

## SPRINT SE ČTYŘMI ÚKOLY

### Pomůcky:

4 kulaté kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

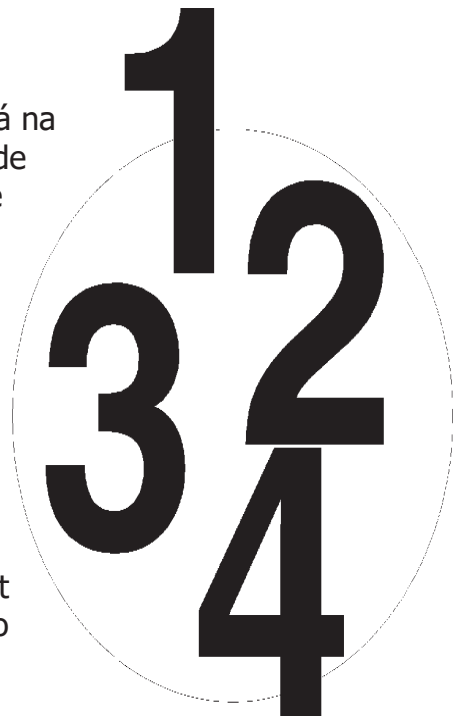
1 z každého družstva

**Popis hry:**

Každý hráč se postaví na start. Po odstartování vybíhá na jedno kolo. U každé kuželky se hráč zastaví a předvede předepsanou sestavu. Například u červené kuželky se hráči dotknou nosu palcem u nohy; u modré kuželky hráči pětkrát sounož vyskočí; u zelené kuželky si hráči lehnu tváří k zemi (celé tělo musí ležet na zemi a dotýkat se podlahy); u žluté kuželky hráči předvedou dva dřepy. Po dokončení kola běží hráči do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

**Další cviky mohou být:**

Lehnout si na záda a dotknout se hlavou země.  
Poskočit třikrát na pravé noze a třikrát na levé. Udělat dva kliky. Přeskočit překážku. Oběhnout kolečko okolo dané barevné kuželky.



## DŘETAHOVANÁ DO ČTYŘ STRAN

**Pomůcky:**

Smyčka nekonečného lana (asi 5 m dlouhá o průměru lana kolem 2,5 cm - je součástí herního Awana setu a můžete si jej objednat).

**Hráči:**

2 z každého družstva

**Popis hry:**

Dva hráči z každého družstva se chytanou lana těsně vedle sebe a postaví se do kruhu tak, aby jednu nohu měli ve středu. Na úhlopříčnou čáru každého družstva se položí ve vzdálenosti asi 3,5 m od středu příslušný barevný sáček. Na znamení se všechny dvojice snaží táhnout za lano tak, aby co nejdříve uchopily sáček své barvy a přitom se stále





držely alespoň jednou rukou lana. První dvojice, ze které se to jednomu hráči podaří, vítězí.

Poznámka: Dvojice rozmístěte symetricky do čtvrtin nekonečného lana, aby nedocházelo k nesymetrii sil a ke znevýhodnění některé dvojice kvůli špatnému počátečnímu rozmístění dvojic.

## DŘESKOČ LANO!

### Pomůcky:

Softbalový míč přivázaný na lano o délce 3,5 až 4,5 m.

### Hráči:

Celá skupina

### Popis hry:

Vyzvěte všechny hráče, aby se postavili na kruhovou čáru. Vy se postavte do středu kruhu a roztočte lano s míčem (na vzdálenost k čáře) co nejnižší nad zemí. Členové klubu přeskakují lano pokaždé, když je mjíjí. Koho lano zasáhne, je vyřazen ze hry. Vítězem je poslední hráč a získává body pro své družstvo.

Poznámka: Střídejte vedoucí ve středu kruhu, jelikož tato činnost unavuje a brzy se z ní točí hlava.

### Obměna:

Hráči se mohou postavit kdekoli v kruhu.

## ŠTAFETA SE ŠVIHADLEM

### Pomůcky:

4 švihadla, středová kuželka, pruhovaný sáček

### Hráči:

3 (nebo více) z každého družstva

### Popis hry:

Prvnímu hráči z každého družstva dejte švihadlo. Po startu začnou první hráči skákáním přes švihadlo obíhat kruh. Po dokončení jednoho kola, předají švihadlo dalšímu hráči atd. Shodí-li hráč kuželku je vyřazen. Poslední hráč ze štafety běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.





## KOPACÍ SOFTBAL (KICKBALL)

**Pomůcky:**

1 kopací míč, 4 mety

**Hráči:**

2 družstva

**Popis hry:**

Kickbal hrajte jako softbal s následujícími obměnami:

- Nadhazovač míč směrem k domácí metě (pálkaři) kutálí.
- Pálkař do míče kope, aby jej odkopnul do pole.
- Poláři mohou vyautovat běžce i tím, že po něm míč hodí (neplatí zásah nad pas a odrazem od země).

**Obměna:**

Pro mladší děti nepoužívejte nadhazovače. Namísto toho dovolte "pálkaři" (ten, co míč odkopává) postavit si míč na domácí metu a trochu se před odkopnutím rozběhnout.

## OBÍHACÍ VARIACE

**Pomůcky:**

4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček, další pomůcky podle specifických potřeb dle níže uvedeného popisu

**Hráči:**

Celá skupina

**Popis hry:**

Na startovní čáru se připraví po jednom hráči z každého družstva. Po odstartování běží jedno kolo kolem kruhu (kolem kuželek, kde nemají kruh nakreslený). Hráč, který uchopí jako první středovou kuželku, je vítězem, na druhém místě je hráč, který získá pruhovaný sáček. Můžete (zejména u Svatojánků) přidělovat body i za třetí a čtvrtá místa, ale jedině těm hráčům, kteří kolo dokončí (dokončením kola se rozumí dotknout se nohou středu Awana čtverce). Děti se tak učí nevzdávat nic předem a také umění nebýt vždy jen první (za třetí a čtvrté místo jsou oceněny příslušnými body).

Obměňujte požadované způsoby obíhání kola pro každého dalšího hráče s využitím následujících nápadů:

Běžet jedno kolo.

Jít jedno kolo (jako chodci, tj. jedna noha musí být vždy na zemi).

Běžet jedno kolo pozadu.

Skákat jedno kolo sunož.





Skákat jedno kolo po jedné noze.

Běžet jedno kolo po směru hodinových ručiček, nikoliv proti směru.

Lézt jedno kolo pozadu po všech čtyřech (jako rak).

Běžet jedno kolo po všech čtyřech (jako králík).

Driblovat jedno kolo s míčem.

Jedno kolo kopat míč.

Jedno kolo pinkat nafukovací balónek vzduchem. Pro úderu můžete používat srolované noviny, obušek, štafetový kolík nebo ruku. Pokud se balónek dotkne země, je hráč vyřazen.

Jedno kolo "zametat" balónek s pomocí koštěte kolem kruhu. (Připravte si další balónky pro případ prasknutí.)

Jedno kolo skákat přes překážky. Pokud nemáte k dispozici klasické překážky, nahraďte je malými žíněnkami, sloupci knih apod. Překážky by měly být z něčeho měkkého pro případ, že by děti spadly.

Běžet jedno kolo se sáčkem na hlavě. Pokud sáček padá, hráč si jej nesmí přidržovat rukou, ani jej v pádu chytit; může jej sebrat a vrátit zpět až ze země - je to jediný případ, kdy se jej může dotknout rukou.

### Obměny:

Výše uvedené závody se mohou běhat jako štafety. První hráč dotykem vyšle druhého a hra pokračuje a teprve poslední třetí hráč (většinou se štafety běhají ve třech hráčích) běží pro středovou kuželku nebo pruhovaný sáček do středu. Počet hráčů zapojených do štafety můžete obměňovat podle potřeby.

Mnoho her popsanych v této příručce můžete provést jako rychlé jednokolové závody. Např. "Svíčkovou štafetu" uspořádejte jen pro jednoho hráče na jedno kolo, nikoliv jako štafetu.

## ŽIVÁ PÍSMENA

### Pomůcky:

Žádné

### Hráči:

Celá družstva

### Popis hry:

Oznamte číslo a potom písmeno. Číslo určuje kolik hráčů z každého družstva bude pro vytvoření písmene potřeba. Např. "3A" znamená, že tři hráči si mají lehnout na zem a vytvořit ze svých těl písmeno "A". Požádejte družstva, aby písmena tvořila





směrem k vám, vedoucímu hry. Budete moci lépe posoudit, které družstvo vytvořilo dané písmeno jako první. Později budou družstva schopna tvořit celá slova, jako "kolo". Dejte body tomu družstvu, které vytvoří písmeno nejrychleji, nebo je bodově ohodnotte podle pořadí.

**Obměna:**

Zadejte jen písmeno nebo slovo, ale nikoli počet hráčů, které jej mají vytvořit.

## DIVOKÁ PŘESTŘELKA

**Pomůcky:**

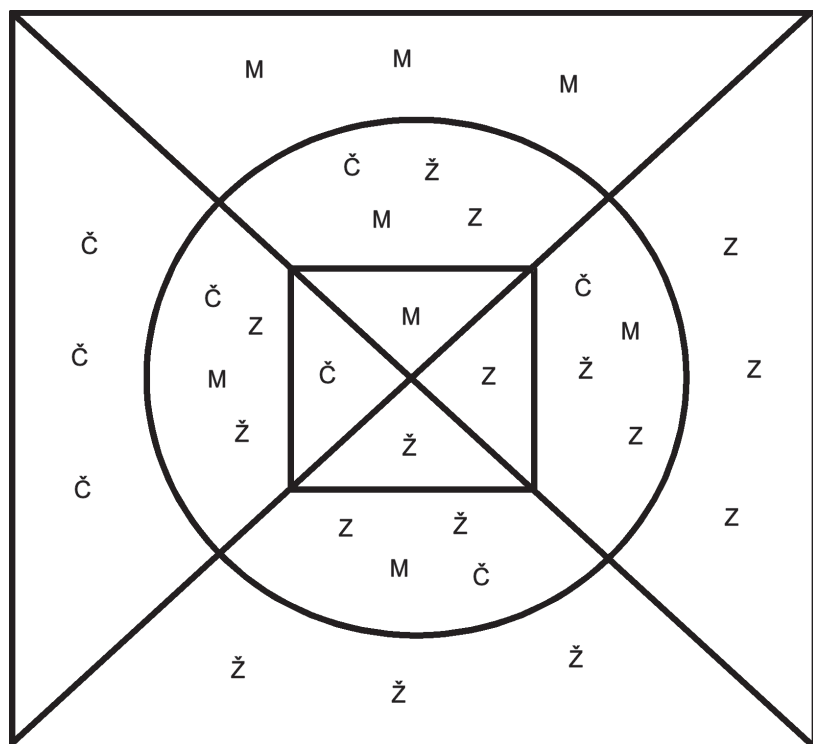
1 větší gumový míč (nebo více)

**Hráči:**

Celá družstva

**Popis hry:**

Jeden hráč z každého družstva se postaví do vnitřního trojúhelníku své týmové zóny ve středu čtverce a další tři jeho spoluhráči za kruh, ale v území svého týmu. Tito jediní čtyři hráči mohou házet míčem. Zbylí členové družstev se rozmístí kdekoli uvnitř kruhu s výjimkou středového čtverce. Cílem házečů (4 hráčů s míčem) je vybit členy ostatních družstev v herním kruhu. Vybitý hráč je vyřazen a připojí se k ostatním hráčům mimo hrací plochu. (Platí jen přímé doteky míče bez odrazu země od pasu dolů.) Hra končí, zůstanou-li ve hře jen hráči jednoho družstva, nebo po vypršení předem určeného časového limitu. Boduje se počet nevybitých hráčů jednotlivých družstev. Při opakování vyměňte "házeče", aby se všichni v této roli vystřídali. Jelikož je "Divoká přestřelka" velmi rychlou hrou, musí vedoucí pečlivě hlídat, aby někdo z hráčů nepřeslal čáry. Kdo přeslápne, je vyřazen.





## PŘEKÁŽKOVÁ DRÁHA

### Pomůcky:

Předměty, ze kterých lze vyrobit překážky pro každé družstvo. Doporučení: kuželka, stůl, židle, apod.

### Hráči:

2 z každého družstva

### Popis hry:

Dva hráče z každého družstva postavte na startovní čáře. Jednomu z dvojice



zavažte oči. Druhý hráč jej vede přes překážkovou dráhu. V hracím poli postavte překážky, které je potřeba podlézt, přelézt nebo obejít. Pokud se hráč některé z těchto překážek dotkne, je vyřazen. Po dokončení kola, jde hráč se zavázanýma očima do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

Tato hra nabízí spoustu legrace. Pro její zvýšení, potichu odstraňte všechny překážky před posledním kolem. Hráč, který vede svého nevidoucího spoluhráče by měl předstírat, že všechny překážky jsou na svém původním místě a podle toho jej navádět. Když si hráč se zavázanýma očima nakonec sundá šátek, pozná, že si z něho udělali legraci.

## BONBÓNOVÁ ŠTAFETA

### Pomůcky:

Pro každý tým: 2 židle, 2 papírové tácky, balené bonbóny, čajová lžička pro každého hráče

### Hráči:

Celé družstvo (se stejným počtem hráčů)

### Popis hry:

Postavte na oba konce úhlopříčných čar každého družstva po jedné židli. Na jednu vždy položte papírový tácek plný bonbónů a na druhou prázdný. Na znamení začnou všichni hráči každého družstva přenášet bobóny na lžičkách z plného tácku na prázdný. Vítězí tým, který do skončení časového limitu přenesne více bonbónů.

## POJÍDÁNÍ KOLÁČŮ

### Pomůcky:

Marmeládové koláče, nebo jejich kousky (jeden pro každého hráče nebo vedoucího, který se zúčastní)

### Týden předem:

Probudte v dětech nadšení pro tuto soutěž tím, že vedoucí předvedou závod v jedení koláčů, aby je všichni viděli, co je na příští schůzce čeká.



### Popis hry:

Vyhradte si na závod v jedení koláčů 20 minut na konci schůzky. Rozmístěte hráče a vedoucí ke koláčům nebo kouskům koláčů na papírových táccích. Hráči musí držet své ruce za zády. (Vyřadte jakéhokoliv hráče, který použije ruce.) Na znamení začnou hráči koláč jíst. První hráč, který sní všechno, vyhrává.

Půlka legrace při závodě v jedení koláčů je dívat se, jak soutěžící vyrábějí "břečku". Připravte proto závod jednoho družstva a ostatní zatím nechte dívat se. Pak se vystřídají. Použijte stopky, abyste změřili časy nejlepších soutěžících. Až budou známi vítězové ze čtyř družstev a nejlepší vedoucí (z minulého týdne), nechte je závodit o šampióna. Jako hlavní cenu připravte vynikající velký koláč.

**POZNÁMKA:** Nezapomeňte si doma fotoaparát nebo kameru. Při této soutěži vznikají neopakovatelné záběry!



## FOUKANDA

### Pomůcky:

Stůl (čtvercový a vodorovný), pong-pongové míčky

### Hráči:

Po jednom z hráčů ze 4 družstev

### Popis hry:

Každého postavte k jedné straně stolu. Když nad středem stolu pusťte ping-pongový míček. Každý hráč se snaží foukat do míčku tak, aby nespadol přes jeho hranu stolu. Hráči se nesmějí míčku dotknout ústy ani rukou, smí používat jen foukání. Vítěz získává pro své družstvo body.

## PONY EXPRES

### Pomůcky:

4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

### Hráči:

4 z každého družstva

### Popis hry:

Vyberte nejlehčího a nejmenšího hráče z každého družstva, který bude dělat "jezdce". Po odstartování vyleze jezdec na záda většímu hráči svého družstva ("kůň"). Kůň nese jezdce jedno kolo kolem kruhu. Potom se jezdec přesune na záda druhého koně bez dotyku země, a kůň opět běží jedno kolo. Když poslední třetí kůň dokončí svoje kolo a překročí cílovou čáru, sleze jezdec z koně a běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.



## POPCORNOVÁ ŠTAFETA

### Pomůcky:

Popcorn, středová kuželka, pruhovaný sáček, 4 lžíce

**Hráči:**

1 z každého družstva

**Popis hry:**

Na startovní znamení běží hráči jedno kolo kolem kruhu a přitom nesou na lžici několik zrnků popcornu. Po dokončení kola předá hráč lžici (s popcornem) čárovému vedoucímu a běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

POZNÁMKA: Pokud hráč při běhu nějaká zrnka ztratí, musí se zastavit, sebrat je a teprve potom může pokračovat.

## BRAMBOROVÁ ŠTAFETA

**Pomůcky:**

4 velké lžíce, 8 krabic, 4 stejně velké brambory

**Hráči:**

Stejný počet z každého družstva

**Popis hry:**

Tato hra se hraje jako štafeta z jednoho konce místnosti na druhý. Pro každé z družstev vyznačte jednu dráhu. Na obou koncích dráhy položte jednu krabici. Na startovní znamení vytáhne první hráč pomocí lžice bramboru z krabice, která je přímo před ním. Hráč přenesení bramboru na lžici přes místnost a položí ji do druhé krabice svého družstva. Potom běží zpět a lžici předá druhému hráči. Ten běží ke krabici, ve které je brambora, pomocí lžice ji vyloví a vrátí se s ní na lžici zpět, kde ji vhodí do první krabice svého týmu. Lžici předá třetímu hráči, který udělá totéž jako první hráč atd. Kdo se dotkne brambory rukou, musí ji vrátit do krabice, odkud ji vzal, a začít znovu. Pokud mu brambora ze lžice spadne, musí ji znovu sebrat, ovšem pouze za použití lžice, a pokračovat dále. Vyhrává družstvo, kterému se podaří nejrychleji vystřídat všechny hráče.

## ŠTAFETOVÉ VARIACE

Štafeta je v Awana čtverci ideálním nástrojem pro hry. Vymyslíte nespočet variant a obměn. Např. zahrajte si Sprinterskou (každý hráč běží 3 kola) nebo Maratonskou štafetu (každý hráč běží 5 nebo 6 kol) a místo štafetových kolíků si budou hráči předávat sáček s popcornem nebo kelímek s vodou apod.

Bud'te kreativní, ale nezapomínejte, že hry mají mít pestré složení. Proto se vyvarujte hrát na jedné schůzce jeden a ten samý typ her (např. stále jen štafety). Běhací hry můžete prostrídat s dovednostními anebo strefovacími.



## COCA-COLOVÁ ŠTAFETA

### Pomůcky:

Malé plastové pohárky, podnosy, dvoulitrové lahve s kolou (nebo jakýmkoliv nealko nápojem), jedno brčko pro každého každého hráče

### Hráči:

Celá družstva

### Popis hry:

Naplňte malé papírové pohárky kolou (pro každého hráče jeden) a vyrovnejte je na podnos - do každého z trojúhelníků ve středu hracího pole jeden. Na startovní znamení běží první hráč z každého družstva ke svému podnosu, brčkem vypije pohárek s kolou, vrátí se ke svému družstvu a plácne dalšího hráče. Hra pokračuje dokud jedno z družstev nevypije všechny své pohárky.



## BOJ O RUČNÍK

### Pomůcky:

2 ručníky

### Hráči:

5 z každého družstva

### Popis hry:

Udělejte na ručnicích uzel a položte je ve středu kruhu. Řekněte pěti hráčům z každého družstva, aby se seřadili podél své kruhové čáry (stejně jako při hře Seber sáček). Přidělte pětičísle od jedné do pěti. Jsou-li všichni připraveni a ztišeni, vyvolejte číslo od jedné do pěti. Hráči z každého družstva s tímto číslem běží co nejrychleji do středu pro ručník. Cílem hry je plácnout některého ze soupeřů jako první z hrající čtveřice. Pokud stejný ručník chytne více hráčů, mohou se o něj přetahovat, aby jej získali. Musí být ovšem opatrní, aby je náhodou neplácl hráč, který ukořistil druhý ručník. Body získává družstvo, jehož hráč plácl některého ze soupeřů jako první.

### Obměna:

V malých klubech hrajte pouze na dvě družstva a jedním ručníkem.



## ZVEDNI KUŽELKU

**Pomůcky:**

4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

1 z každého družstva

**Popis hry:**

Čtyři barevné kuželky, které obvykle na svém místě stojí, tentokrát položte. Na znamení hráči oběhnou tři kola jako při klasickém Sprintu, ale než poběží do středu, sednou si vedle své kuželky a za použití nohou se budou snažit kuželku postavit. Teprve pak vstanou a poběží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček. Pokud jejich kuželka mezitím spadne, musí se vrátit a znovu ji pouze s použitím nohou postavit.

## SPRINTERSKÁ ŠTAFETA

**Pomůcky:**

4 štafetové kolíky, 4 barevné kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

**Hráči:**

3 z každého družstva

**Popis hry:**

První hráč štafety se postaví na startovní čáru se štafetovým kolíkem v ruce. Zbývají dva hráči stojí ve své týmové zóně, aby nepřekáželi ostatním obíhajícím hráčům. Na startovní znamení vyběhne první hráč a po dokončení jednoho kola předá kolík druhému spoluhráči ve štafetě, který také oběhne jedno kolo a předá kolík poslednímu hráči. Ten již po oběhnutí svého kola běží do středu (stále s kolíkem v ruce) pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

## SPRINT A MARATON

Běží vždy jeden hráč z každého družstva. Sprint se běží na tři kola, Maraton na 5 (děvčata) nebo na 6 kol (chlapci).

**Několik základních pravidel:**

- Kolík musí být v okamžiku předávky v týmové zóně. Abyste zabránili porušení tohoto pravidla, postavte druhého a třetího hráče asi metr od počáteční úhlopříčky týmové zóny družstva (hráč by se jinak mohl pro kolík natáhnout a





převzít jej ještě v sousední týmové zóně). Předejde se diskvalifikaci a zároveň se využije celé týmové zóny k nabrání rychlosti přebírajícího hráče.

- Po předání kolíku opouští hráč co nejrychleji kruh odstředivým směrem za svou týmovou čáru.
- Upozorněte třetího hráče, že musí nejprve proběhnout cílovou čarou, než oběhne svoji barevnou kuželku a poběží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček (tj. nesmí svoji kuželku tzv. "podběhnout").



### Obměny:

- Seřadte každé družstvo jako při štafetě (první běžec na startovní čáře, zbylí dva uvnitř kruhu). Vyhlase šedesáti sekundový limit. Počítejte, kterému družstvu se podaří během tohoto limitu dokončit nejvíce okruhů.
- Použijte jiné předměty než štafetový kolík podle toho, jaké máte téma Awana schůzky:
  - Míčová schůzka: předávejte míč
  - Schůzka s jídlem: využijte různé potraviny (jablko, pomeranč apod.)
  - Balónková schůzka: použijte nafukovací balónky
  - Sáčkový turnaj: použijte sáček

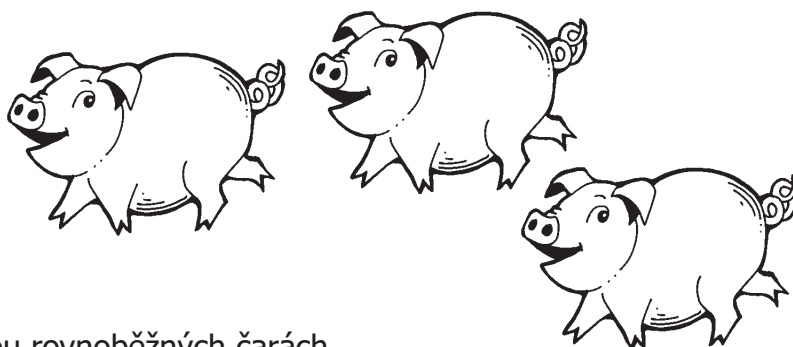
## UKRADNI SLANINU

### Pomůcky:

1 sáček

### Hráči:

Celý klub rozdělený na dvě stejně velká družstva

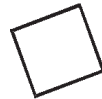


### Popis hry:

Seřadte obě družstva na dvou rovnoběžných čarách vzdálených od sebe asi 9 metrů. Doprostřed mezi ně položte sáček - slaninu. Přidělte hráčům v každém družstvu čísla tak, aby čísla stála v řadě proti sobě (viz obrázek). Jsou-li všichni připraveni, vyvolejte číslo. Hráči s tímto číslem z obou družstev vyběhnou a pokouší se ukořistit slaninu (sáček) a dopravit ji za čáru svého družstva, aniž by se ho jeho soupeř dotkl. Jeden bod získává družstvo, jehož hráč ukradl slaninu, aniž se ho soupeř dotkl, nebo hráč, který dotekem "zloděje slaniny" chytil.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



sáček

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Obměna hry:**

Vyvolejte dvě nebo více čísel současně. Ve větších skupinách použijte několik hracích pytlíků. Hrajte se čtyřmi družstvy.

## ZÁVOD TROJNOŽEK

**Pomůcky:**

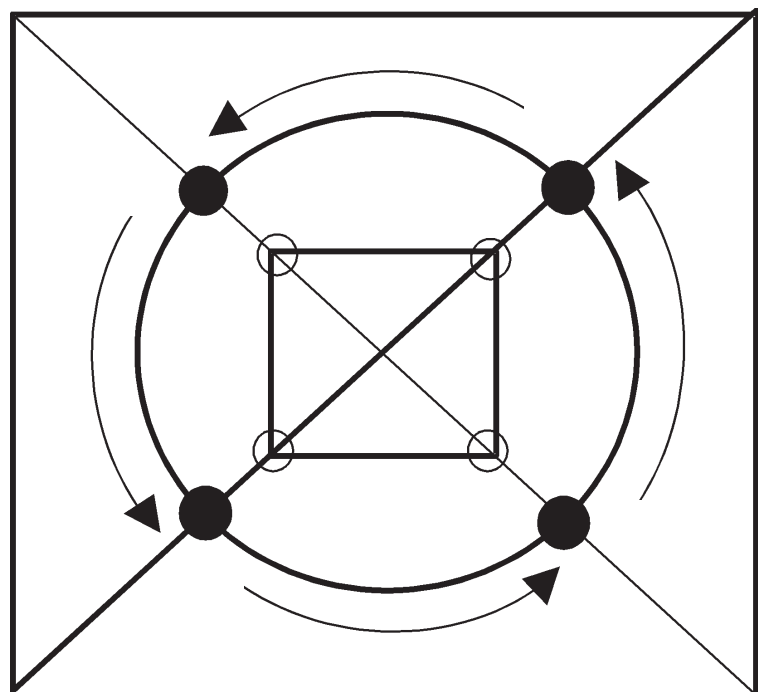
4 pásky se suchým zipem na svázání nohou, 4 barevné kuželky, 4 štafetové kolíky

**Hráči:**

2 z každého družstva

**Popis hry:**

Namísto středové kuželky postavte do blízkosti středu na úhlopříčce štafetové kolíky (asi 1 metr od středu). Čároví vedoucí pomohou před startem své dvojice svázat jejich kotníky pomocí suchého zipu. Po odstartování běží všechny dvojice dvě kola a potom kolem své barevné





kuželky do středu. Tam z hlediska bezpečnosti není středová kuželka, ale hráči musí skopnout nebo jiným způsobem povalit každý svůj štafetový kolík. První družstvo, kterému se to podaří, vyhrává.

## MAŠINKA

### Pomůcky:

4 kuželky, středová kuželka, pruhovaný sáček

### Hráči:

3 z každého družstva

### Popis hry:

Na startovní znamení běží první hráč jedno kolo. Když dobíhá své kolo a míjí svého druhého spoluhráče - vagónek, chytne ho za ruku a společně běží druhé kolo. Když oba míjejí svého třetího spoluhráče, připojí svůj poslední "vagónek" a společně oběhnou poslední kolo. Když tento vláček dokončí své kolo a poslední vagónek v trojici projede cílovou čarou, odpojí se poslední vagónek a běží do středu pro kuželku nebo pruhovaný sáček.

### Obměna:

Použijte staré kravaty, kterých se hráči musí držet, místo aby se drželi za ruce. Do středu potom běží všichni tři, ale kuželku nebo pruhovaný sáček bere první z nich. Nesmí se však rozpojit.

## ŠTAFETA S JÍDLEM

### Pomůcky:

4 papírové sáčky, ve kterých je pro každého hráče jedna zabalená potravina (oliva, okurka, slaná sušenka, kousek mrkve nebo kedlubny, bonbón apod.)

### Hráči:

5 nebo více z každého družstva

### Popis hry:

Hráči se postaví do řady před svůj tým. První hráč z každého družstva dostane papírový sáček a po odstartování hry si bez dívání sáhne pro jednu zabalenou potravinu, rozbalí ji a začne jíst. Na důkaz, že ji snědl, hráč zapíská a předá sáček dalšímu hráči v řadě atd. Družstvo, které sní celý sáček jako první, vyhrává.



**Awana Clubs International**  
1 East Bode Road  
Streamwood, IL 60107-6658  
[www.awana.org](http://www.awana.org)  
(630) 213-2000

**Překlad a tisk Awana ČR, z. s.**  
U Josefa 114, Pardubice 530 09  
[www.awanaczech.cz](http://www.awanaczech.cz)  
Určeno pro vnitřní potřebu Awana  
klubů v České republice.