

BS_GA526 Sada her s pytlíky

Věk: Od 3 let

Počet hráčů: 1–8 hráčů

Hry pro děti od 3 let:

Barevné dvojčky – Najděte hráče se stejnou barvou a zatančete si radostný tanec.

- Dejte každému hráči jeden pytlík, kromě hráče, který se chopí role moderátora.
- Jako skupina se domluve na zábavném pohybu, který bude vaším radostným tancem!
- Všichni hráči se začnou pohybovat, a přitom si mezi sebou vyměňují pytlíky.
- Když moderátor řekne „START“, všichni musí rychle najít jiného hráče se stejnou barvou pytlíku.
- Jakmile se barevný pár najde, oba hráči společně zatančí radostný tanec. Pokračujte, dokud všichni hráči nenajdou svého partnera.



Dovednosti: rozpoznávání barev, čekání na svůj tah, házení.

Štafetová hra – Balancování s pytlíkem na hlavě.

- Rozdělte hráče do týmů se stejným počtem hráčů.
- Každý tým se seřadí za startovní čarou.
- Umístěte otočný bod (např. kužel nebo značku) několik metrů daleko. Dejte každému týmu jeden pytlík.

- První hráč v každém týmu si položí pytlík na hlavu.
- Ten pak musí dojít k otočnému bodu a zpět, aniž by použil ruce.
- Pokud mu pytlík spadne, musí se zastavit, nasadit si ho zpět na hlavu a pokračovat.
- Po návratu předá pytlík dalšímu spoluhráči. Hra pokračuje, dokud všichni hráči nedokončí štafetu.

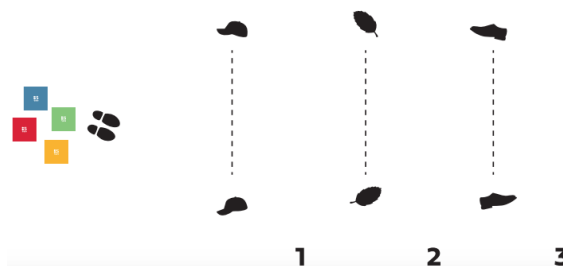


Vyhrává první tým, jehož všichni hráči dokončí štafetu!

Dovednosti: rovnováha, poslech, sebeovládání.

Barevný hod – Získejte nejvyšší skóre.

- Umístěte 6 předmětů (klobouk, boty, listy atd.) tak, aby označovaly 3 bodovací čáry.
- Dejte 2 hráčům 4 pytlíky, každý v jiné barvě.
- Každý hráč hodí postupně své 4 pytlíky.
- Za pytlíky, které spadnou mezi 1. a 2. čáru, získáte 1 bod, za pytlíky mezi 2. a 3. čárou 2 body a za pytlíky za 3. čárou 3 body.



Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

Dovednosti: rozpoznávání čísel, jednoduché sčítání, míření a házení.

Hry pro děti od 5 let:

Barevný příkaz – Provedte úkol, která odpovídá barvě pytlíku.

- Každé ze 4 barev přiřaďte úkol, například: červená = 3 skoky, modrá = 1 otočka, zelená = 3 kroky po čtyřech, žlutá = legrační tanec.
- Všechny pytlíky dejte na hromadu a všichni se posadte kolem nich.
- Hráči si jeden po druhém berou pytlík se zavřenýma očima. Všichni musí provést úkol odpovídající barvě pytlíku.

Ve hře není žádný vítěz. Hrajte, dokud nejsou vybrány všechny pytlíky.

Dovednosti: rozpoznávání barev, paměť, následování pokynů, hrubá motorika.

Hod na cíl: Čísla a písmena – Házení pytlíků na správný cíl.

- Napište čísla nebo písmena na velké kusy papíru.
- Rozložte je na podlahu nebo hřiště v náhodném pořadí.

- Dejte každému dítěti jeden pytlík.
- Učitel nebo vedoucí vyvolá písmeno nebo číslo (např. „najděte písmeno B!“ nebo „hodte na číslo 7!“).
- Najděte správný cíl a hodte na něj svůj pytlík.
- Pokud trefíte správný cíl, zasloužíte si pochvalu!
- Obtížnost můžete zvýšit tím, že:
 - Použijete velká a malá písmena.
 - Zeptáte se na písmeno, kterým začíná slovo (např. „hod’ na písmeno, kterým začíná slovo „pes““).
 - Provedete jednoduchý matematický výpočet (např. „Hod’ na výsledek příkladu 3+2“).



Varianty:

- Hra v týmech: Rozdělte se do týmů a hrajte na střídačku. Počítejte body za správné hody.
- Hod přes překážku: Pro větší výzvu přidejte kužely nebo obruče, přes které budete házet.

Dovednosti: rozpoznávání čísel a písmen, házení.

Barevná paměť – Zapamatujte si pořadí barev.

- Vyberte jednoho hráče, který bude určovat pořadí.
- Dejte 4 hráčům po jednom pytlíku (každý jiné barvy).
- Hráč určující pořadí rozloží zbývající 4 pytlíky na podlahu v barevném pořadí.
- Všichni hráči se na ně mohou dívat po dobu 10 sekund. Poté pytlíky schovají.
- Hráči se nyní musí rychle postavit do stejného pořadí, v jakém byly pytlíky na podlaze.
- Pokud to zvládnou správně, odehrají další kolo, ale tentokrát se mohou dívat pouze 8 sekund.
- Pokračujte v hraní kol a zkracujte čas, abyste zjistili, jak rychle si to dokážete zapamatovat.



Dovednosti: paměť, zapamatování si pořadí, zapamatování barev.

Rychlá akce – Provedte úkol dříve, než pytlík dopadne na podlahu.

- Dejte každému hráči jeden pytlík. Zvolte si seznam úkolů, jako například:
 1. Jednou zatleskat.
 2. Dvakrát zatleskat.
 3. Otočka.
 4. Skok na místě.
 5. Dotknout se prstů u nohou.
 6. Dřepnout.
 7. Dotknout se nosu.
 8. Říct své jméno.
 9. Plácnout si s kamarádem.
- Vyhodte pytlík do vzduchu, provedte úkol č. 1 a pak pytlík chytte. Pokud se vám to podaří, pokračujte úkolem č. 2. Pokud se vám to nepodaří, vypadáváte z tohoto kola.
- Vyhrává hráč, který provede nejvíce úkolů, aniž by upustil pytlík.

Dovednosti: koordinace rukou a očí, hrubá motorika, paměť.



Upozornění: Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.